
ESPECIAL E3 ATLANTA'97
60
CLUB
Nintendo®
17
Argentina $ 4.00
super mario 64 club
TIPS de
•MARIO KART 64
•TUROK
DINOSAUR HUNTER
•BANJO-KAZOOIE
•GOLDENEYE 007
•CASTLEVANIA 64
•MORTAL KOMBAT
MYTHOLOGIES
•TETRISPHERE
•F-ZERO 64
•ZELDA 64
•DD64
Y MUCHO MAS
GAME VISTAZO A: GAME & WATCH GALLERY
00608
7 806640 035012

Only For
Nintendo



NINTENDO 64®

THE FUN MACHINE



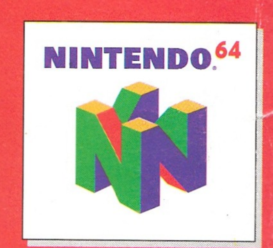
El mejor sistema hogareño de video juegos del mundo.



CON GARANTÍA OFICIAL







Gamela Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414 Cap. Fed.
Tel.: (54-1) 833-6000 - Fax: (54-1) 831-1596 - E-mail: gamelaar@starnet.net.ar

editorial

Nicolás A.

A pesar de que para algunos de ustedes esté bastante remota la posibilidad de viajar a los Estados Unidos a presenciar una feria internacional como el magnífico E3, les digo que no deben descartar de sus planes el poder lograrlo. Debido a que aunque solo sea como observador, el sentirse parte del desarrollo de las nuevas y más avanzadas tecnologías electrónicas te brindará una inolvidable experiencia, que creo te servirá bastante en tu desarrollo como persona.

Bueno basta de sermones y vamos al tema, tenemos listo el material sobre juegos de Super Nes que prometimos publicar en alguna oportunidad debido al reclamo de los supernintendistas que nos acusaban de haberlos abandonado por los 64 bits. Pero hay un problema, tendrán que esperarse hasta el próximo número para saborear sus páginas.

Lo que es seguro, es que tendrán lo que se merecen.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

MATIAS BERRUTTI - PEDRO MANRIQUE - JUAN CARLOS PEREZ - PABLO ALEJANDRO MAMONOLIO - SANTIAGO MUNIAGURRIA - GUSTAVO ABATIRI - JOSE DARIO FARFAN BENEDETTO - SERGIO CHIRIZOLA - JUAN ALBERTO SOLANA - LEONARDO GORBLIUK - FERNANDO CURY - JUAN MANUEL RIOS OLMOS - ALEJANDRO COSTA - GABRIEL A. RAMIREZ - MARCOS EZEQUIEL CASUZA - ROBERTO CARLOS TERZOLO - FERNANDO PRIVIDERA - FEDERICO LAMAS - MAXIMILIANO CAROS CAROLI - JUAN IGNACIO POLLOP - CARLA DANIELA GENOVESIO VIDAL - RICARDO DANIEL BENITEZ - WALTER GABRIEL GOMEZ - JUAN GABRIEL SUAREZ - JUAN DIEGO BRODENSEN - GASTON E. REYNOSO - VICTOR HUGO BARRIONUEVO - H.D.M. - CHRISTIAN JAVIER PEDROZZA - PABLO ALEJANDRO BENZO - ERNESTO VENZANO - ALEJANDRO DAVID KARPLUK - PABLO DE MARCO

CHILE

ESTEBAN CARDENAS FIGUEROA - IGNACIO SOTO REYES - RODRIGO ANDRES OLIVARES GONZALEZ - FRANCISCO JAVIER ALMERAS MORALES - ARTURO BUSCHMANN - FELIPE CISTERNA - DANILO TORRES - JUAN PABLO MUÑOZ - CRISTIAN REYES SALAZAR - ALEX RIVERO C. - RONALDO ESPARZA NEIRA - MASTER MAN - GIOVANNI LEPE - SERGIO ROSALES - SEBASTIAN JORQUERA ROMO - ESTEBAN FELIPE MOLINA ROJAS - ENRIQUE PATRICIO VILLARROEL - NICOLAS ANIBAL PLAZA VALENZUELA - JAVIER LEONARIO FERNANDEZ - CAMILO NAVARRETE LINEROS - SALVADOR SALAZAR - DANIEL VALENZUELA TORRES - FABIAN CEPEDA NORAMBUENA - ANDRES BOTTINELLI MARIN - EDUARDO FERRY A. - EDUARDO CONTRERAS DURAN - EDUARDO ANDRES BARRIENTOS RIQUELME - THE MASTER - JUAN CARLOS - GERARDO y EDUARDO PANTOJA - FABIAN MONTORIO MALDONADO

URUGUAY

FERNANDO DANIEL B. TORRES - HERMANN VIÑALE

SUMARIO

GAME BOY



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 6/08 Nº 60
AGOSTO 1997
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual N°704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Agosto de 1997. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO



Además del gran reporte que te presentamos del E3 en esta edición de Revista Club Nintendo, te entregaremos algunos datos interesantes que vale la pena que conozcas:
Definitivamente el E3 se ha vuelto el evento más importante a nivel mundial relacionado con los videojuegos. En esta ocasión, fueron más de 37.100 personas registradas de todo el mundo las que pudimos asistir (aunque hay que mencionar que nosotros, los de Club Nintendo llevamos el doble de personas y registros, por si acaso...).
Según algunos datos extras de los organizadores, se presentaron cerca de 1.500 juegos nuevos (la gran mayoría para PC) y hubo un gran total de 486 compañías que exhibieron sus productos.
Además, y como dato adicional, te podemos anticipar que este evento se seguirá llevando a cabo en la ciudad de Atlanta (estado de Georgia), en el Georgia World Congress Center. Para dicha ocasión, el evento se celebrará los días 28, 29 y 30 de Mayo de 1998, donde esperamos (como siempre) poder ver cosas tan sorprendentes, como las que verás en esta edición.

También aprovechamos de adelantarles que Kemco está muy contento con el desarrollo en Boss Game Studios (sin contar que están muy cerca uno del otro, allá en Seattle), ya que en el E3 anunciaron un nuevo juego que lanzarán en conjunto, llamado Twisted Edge Snowboarding. Desafortunadamente, este título no se exhibió, pero sí estaba corriendo un demo en animación generado por SG, de lo que ellos planean lograr con este juego.
La idea de Kemco es la de aprovechar el furor que habrá con eso de las Olimpiadas Invernales de Nagao y así impulsar este deporte (Snowboarding).
Básicamente, lo que tendrás que hacer en este juego es competir en diferentes categorías de este deporte, cosas como saltar y hacer figuras en el aire, competencia contra otros corredores y Time Attack.

◆

Hace tiempo leí que para PC está el juego de "Final Doom" ¿Es este el mismo que para el N64? ¿Porque para PC hay el Doom 1 (que viene a ser el que se pasó a SNES) y Doom 2, pero ¿qué no es el mismo de N64? ¡Casi se me olvida! ¿Es cierto que todos los juegos salen para PC?

ARTURO GATICA R.



Turok llegará a PC

La versión de Doom para el N64 es totalmente nueva y no tiene nada que ver (más que el nombre) con anteriores versiones, no importando el sistema para el que hayan salido. La simple razón por la que no se hizo la adaptación de Doom 2 para el N64, es porque la idea era hacer algo nuevo... y mejor. Muchas compañías deciden sacar sus juegos en diferentes formatos, es por eso que verás que hay varios títulos que también aparecen en computadora, pero definitivamente lo que nunca verás en PC son juegos de Nintendo tan impresionantes como Super Mario 64, Wave Race, Banjo-Kazooie, GoldenEye 007 y muchos más.

◆

Un problema muy grave con los sistemas de Nintendo como el Super Nes y el GB es que su plástico es de un color muy claro y se ensucian con mucha facilidad. ¿Hay alguna forma segura de limpiarlos sin correr el riesgo de dañarlos o tengo que resignarme a que estén sucios para siempre?

ALONSO PEREZ

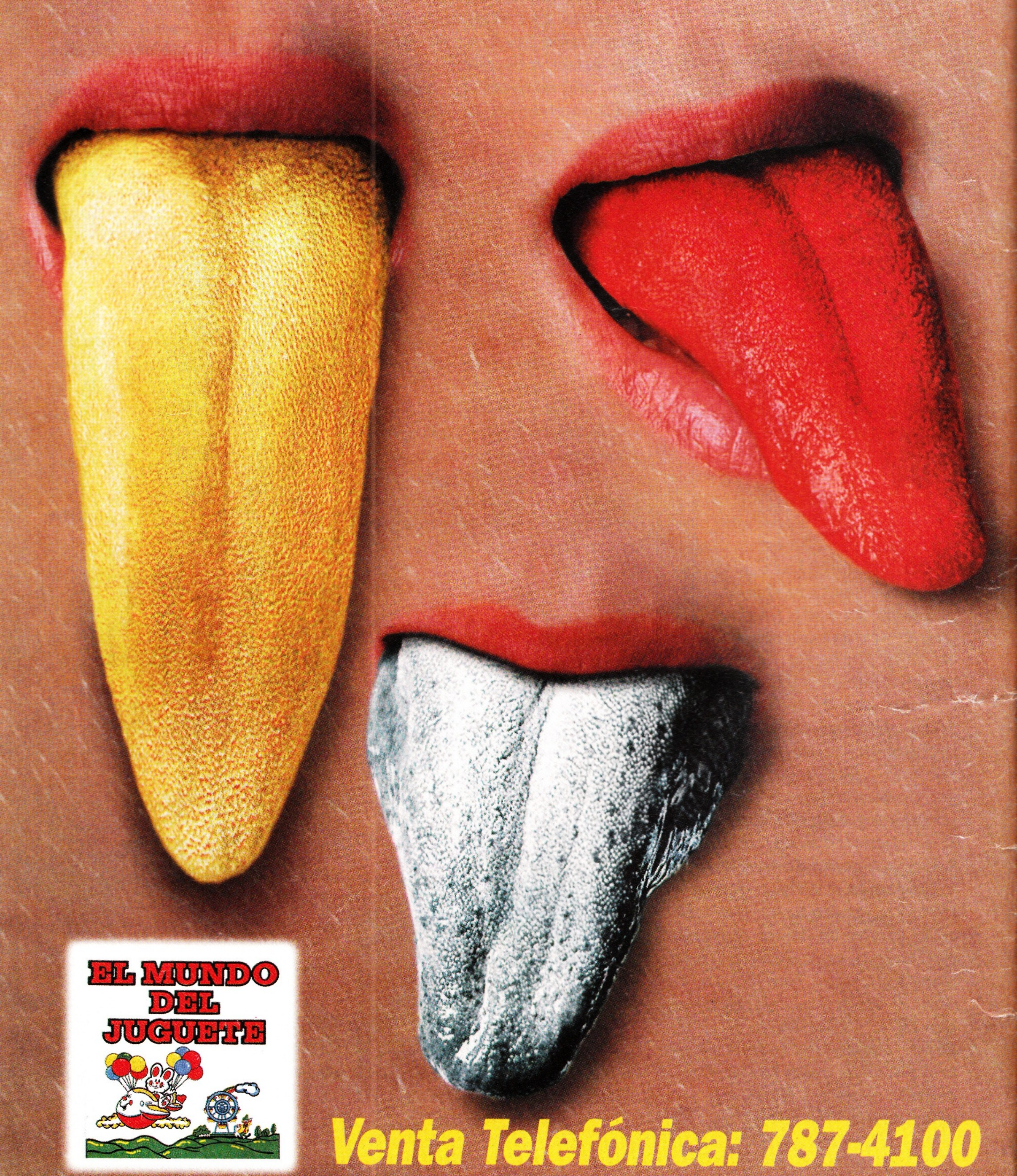
Tus sistemas los puedes limpiar con un paño húmedo frecuentemente para evitar que se ensucien y sacudirlos con una brocha (trata de que sea nueva y no de esas que dejan los pintores todas duras y con las cerdas dañadas, ya que sería peor).

¿Existe realmente una forma en que el NES, SNES o el N64 puedan dañar el TV en la que juego?, y si es así, ¿cómo puedo evitarlo?

MARCELA VEJAR

Ninguno de tus sistemas daña el TV en la que estén conectados, ya que estás usando la entrada de antena (como si fuera una señal de TV normal).

Game Boy® Pocket.



Gamela Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414 Cap. Fed. - Tel.: (54-1) 833-6000 - Fax: (54-1) 831-1596 - E-mail: gamelaar@starnet.net.ar

Ahora en seis sabrosos colores.

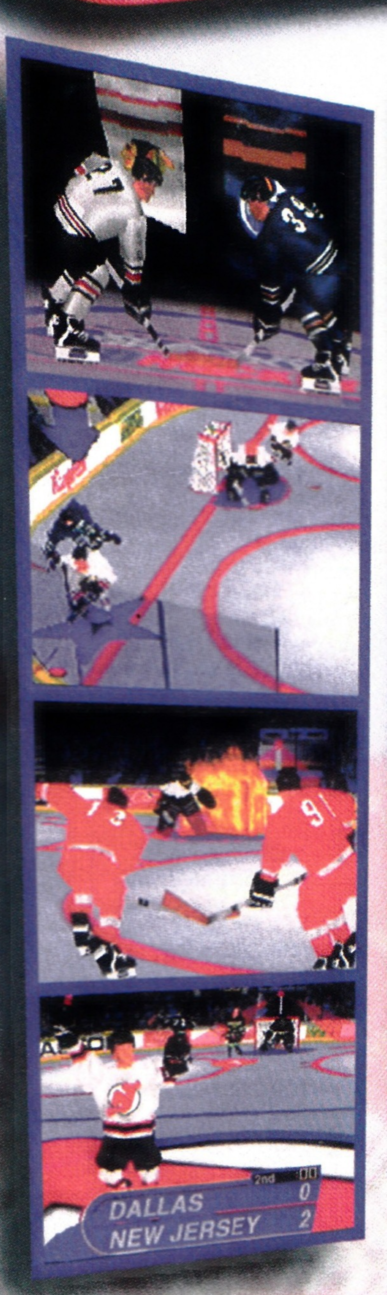


The NHLPA & NHL Present

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY







De la mano de MIDWAY llega WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY, el primer y mejor juego de hockey sobre hielo para Nintendo 64. ¿Por que decimos el mejor?, sencillo, Gráficos excelentes en 3D, movimientos fluidos y super reales, sonido de primera calidad y una jugabilidad perfecta. Contás también con la posibilidad de jugar de a 4 participantes simultáneos, lo que lo hace 4 veces más divertido. Otra cosa que encontrarás es que el juego contiene todas las licencias originales de la "NHL" y la "NHLPA", o sea, todos los nombres originales y fotos de los jugadores reales.

Al ser un juego en 3D no podían faltar las rotaciones, zooms y diferentes tipos de vistas como de lado, a distancia, cerca o sobre la cabeza. Como mencionamos anteriormente los movimientos son muy fluidos y también rápidos, lo que hace que el juego sea más dinámico y con más acción.

Como era de esperarse cuentas con todos los movimientos característicos de este apasionante deporte, con algunos aditivos como incendiar los arcos, agrandar y achicar a los personajes y también sus cabezas y miles de cosas y trucos más que irás descubriendo a medida que vallas conociendo y jugando este sensacional video game, que te aseguramos **que por más que no conozcas el Hockey y no seas un gran "fan",** después de GRATZKY'S 3D HOCKEY cambiarás de opinión.

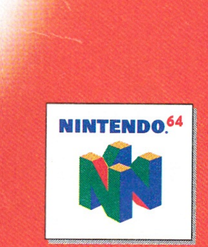






NINTENDO 64®

CONTROLLER PAK



CARACTERISTICAS:

El Memory Pak se puede borrar y volver a grabar cuantas veces se quiera. La información se puede pasar del Memory Pak al cartucho o viceversa.



Se puede grabar también la configuración del joystick (colocar los botones de comando donde resulten más cómodos al jugador) o las características determinadas del juego.

COMPATIBILIDAD:

Los juegos compatibles con el Memory Pak tienen el logo del mismo en el lado derecho de la caja del cartucho.



EN ESTA OCASIÓN VAMOS A DAR LA LOCALIZACIÓN DE LOS ÚLTIMOS ATAJOS DE ESTE JUEGO, ASÍ COMO EL DESENLACE DE LA APUESTA ENTRE SPOT Y RYO

CHOCO MOUNTAIN



Primero, en la pista Choco Mountain, después de pasar por la segunda zona de premios, encarrérate y comienza a dar vuelta hacia la izquierda, cuando veas la pared de rocas grises usando la técnica de miniturbo.





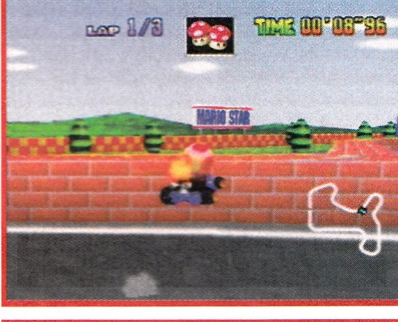
Ya que vayas a llegar a la parte final de esta pared, salta y podrás alcanzar la parte final de la curva en forma de pera. Este atajo lo puedes hacer sin importar que estés jugando en 50cc, o sea, la baranda no te estorba.

MARIO'S RACEWAY

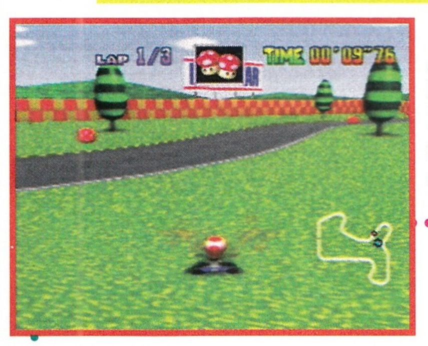




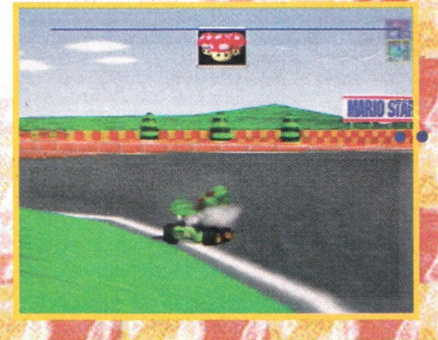
En Mario's Raceway existen 2 atajos.
El primero y el más tranquilo lo logras saltando como se observa en la secuencia de fotos, usando un hongo para que alcances a pasar del otro lado de la baranda.







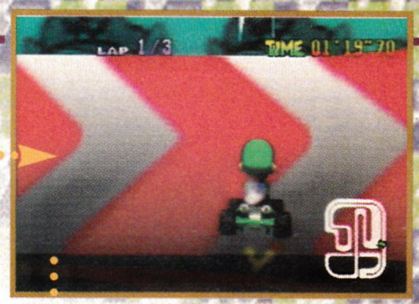
Así llegas a la parte indicada en la última foto.
Este atajo ya casi todo mundo lo sabía, así que mejor veamos el otro que está más severo.



En la misma parte donde saltas para hacer el atajo anterior, salta haciendo el control hacia la derecha y usando un hongo como se muestra en el primer par de fotos.

WARIO STADIUM





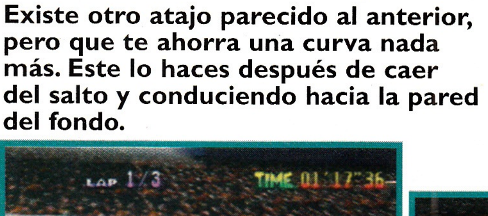
Si creías que el atajo que dimos para Wario Stadium era bueno, espera a ver este nuevo.

En la zona de donde sales de hacer el primer atajo (el que mencionamos la última vez), conduce tu vehículo hacia la pared que se ve en la foto, o sea, como si fueras hacia la meta, utilizando la técnica del miniturbo. Ahora, cuando vayas a chocar con la pared, salta y el impacto te va a elevar como se ve en la secuencia.

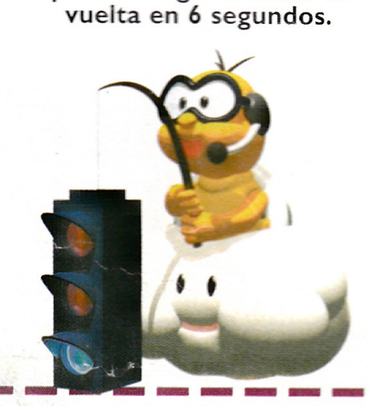




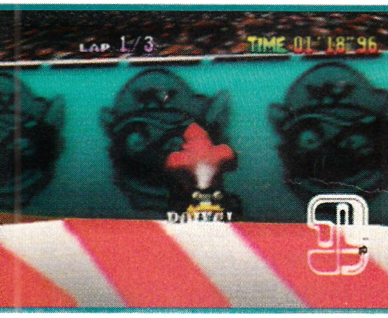
Existe otro atajo parecido al anterior, pero que te ahorra una curva nada más. Este lo haces después de caer del salto y conduciendo hacia la pared del fondo.



Aquí es probable que quedes atravesado en la pared o que pases limpiamente, para que llegues así a la meta. Este atajo no es sencillo, pero si lo practicas mucho, puedes llegar a hacer la vuelta en 6 segundos.





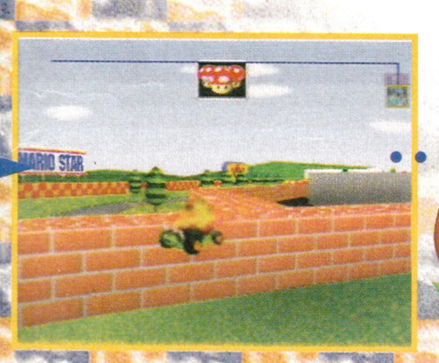


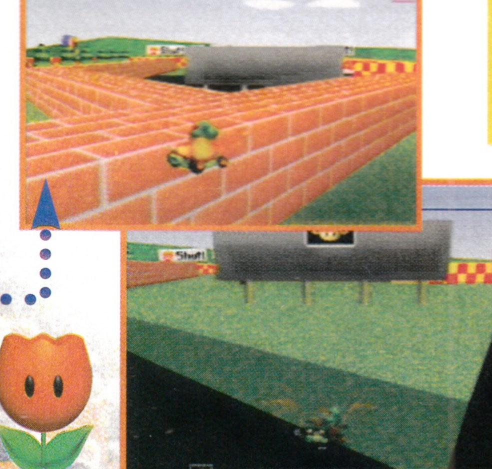


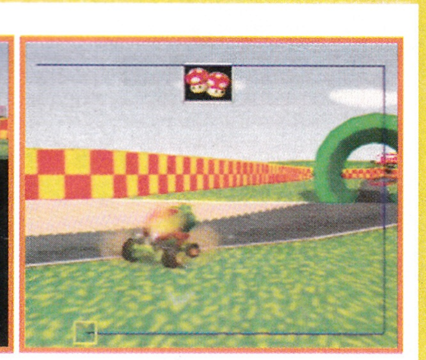
Igual que antes, salta cuando vayas a hacer contacto con la pared y podrás pasarte del otro lado.
Este es más fácil de hacer que el anterior y es muy útil cuando tu amigo te vaya ganando por 3 segundos, ya que con este atajo apareces enfrente y lo dejas con la boca abierta.



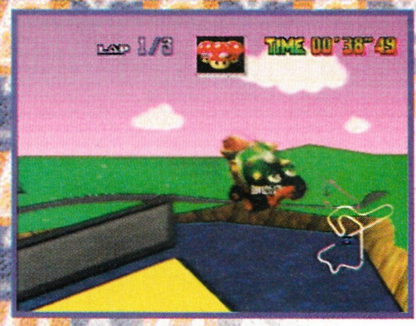
Cuando estés en el aire, deja de presionar el Stick y si lo hiciste bien, podrás pasar la muralla y llegar a la zona donde está el tubo verde.







ROYAL RACEWAY

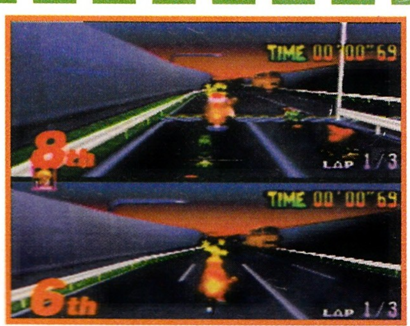




El último atajo se hace en Royal Raceway, aunque en realidad no es muy bueno (de hecho, es el peor de todos), se ve muy espectacular. Cuando te perfiles hacia el gran salto, prepárate a dar una vuelta de 90 grados hacia la izquierda, de tal forma que puedas saltar justo cuando te eleves, como se ve en la primera foto.
Así sales en dirección a la última zona de premios de la vuelta.
Ahora, no creas que vas a caer en la pista. No, vas a rebotar en la pared y si logras chocar y caer al agua, Lakitu te pondrá en la pista.
Si no chocas en la orilla, el atajo no te salió.



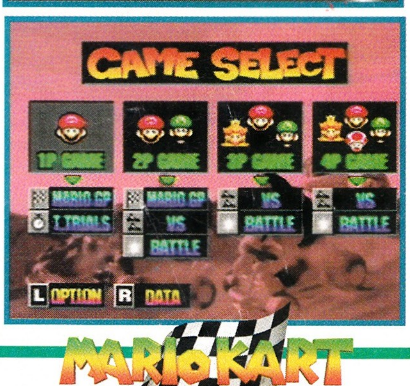
Un tip muy bueno a la hora de empezar un circuito, es el de hacer el turbo en la salida y presionar el botón de salto a la hora de salir impulsado. Con esto rebasas a los competidores que tengas delante de ti sin ningún problema, ya que sales volando muy alto.



BUGS

Ahora, un pequeño bug. Cuando estés compitiendo y te estés resbalando, ya sea por un plátano o por moverte demasiado de un lado a otro, presiona Start (Push the Red Button) para que aparezca la opción de retirarte. Elígela y saldrás en la pantalla de selección de personaje escuchando el rechinido de llantas.



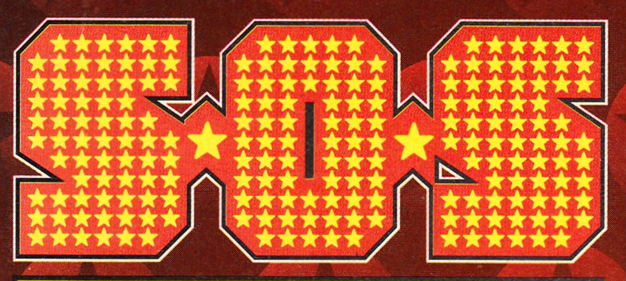


MARIO KART 64

Si recuerdas en los tips que dimos en el número de Abril, al final hablábamos de un buen uso para tu Mario Kart 64, o sea, apostar.

Ahí también dimos un ejemplo de lo que pasa aquí en la oficinas de Club Nintendo, cuando Spot y Ryo se ponen a apostar. Además de que todos en el edificio están histéricos por los gritos y saltos de estos dos sujetos, las apuestas que se hacen son muy fuertes, si no lo crees recuerda lo que se apostó para el E3 y precisamente de eso vamos a hablar (imagínate que a continuación sigue la sección de sociales).

Después de la humillate derrota ante Ryo, Spot juró venganza. Durante mucho tiempo tuvo que cargar con el enorme peso del castigo que los dioses le habían impuesto, pero finalmente se las arregló para dejar ceros en cuanto a la deuda contraida y decidió ir por la revancha. La competencia estuvo muy violenta y les contamos que apesar de que Ryo se sentía muy seguro, Spot logró vencerlo esta vez, por lo que la puntuación hasta ahora es de 1-1, o sea, EMPATE.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

WAVE RACE 64

A continuación tenemos un truco que aunque no es muy espectacular para el desarrollo del juego, sí es chistoso.

Para esto, deberás entrar a la opción de "Stunt Mode", ahí deberás elegir la pista de Dolphin Park y realizar todos los "Stunts" o maniobras que tiene el juego. Hay que recordar que puedes hacer 3 sobre la moto acuática y 4 al saltar.

MANIOBRA 1



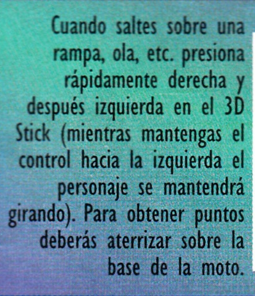

Cuando estés corriendo, deja de acelerar y entonces presiona rápidamente abajo y después hacia arriba. Una vez que lo comience a ejecutar, puedes volver a acelerar y si mantienes el control hacia arriba el personaje se mantendrá en esa posición.

MANIOBRA 2



Cuando estés corriendo, deja de acelerar y entonces dale una vuelta completa al 3D Stick empezando desde la parte de abajo y en dirección de las manecillas del reloj. Cuando el personaje comience a ejecutar el movimiento, puedes volver a acelerar y si mantienes el control hacia abajo el personaje se mantendrá en posición sentado.

MANIOBRA 3



Cuando estés corriendo, deja de acelerar y entonces dale una vuelta completa al 3D Stick empezando desde la parte de abajo y en dirección contraria a las manecillas del reloj. Cuando el personaje comience a ejecutar el movimiento puedes volver a acelerar, si mantienes el control hacia arriba el personaje se mantendrá en esa posición, pero si haces el control hacia abajo dará un salto hacia atrás.

MANIOBRA 4



Cuando saltes sobre una rampa, ola, etc. presiona rápidamente arriba y después abajo en el 3D Stick (mientras mantengas el control hacia abajo el personaje se mantendrá girando). Para obtener puntos deberás aterrizar sobre la base de la moto.

MANIOBRA 5



Cuando saltes sobre una rampa, ola, etc. presiona rápidamente derecha y después izquierda en el 3D Stick (mientras mantengas el control hacia la izquierda el personaje se mantendrá girando). Para obtener puntos deberás aterrizar sobre la base de la moto.

MANIOBRA 6

Cuando saltes sobre una rampa, ola, etc. presiona rápidamente izquierda y después derecha en el 3D Stick (mientras mantengas el control hacia la derecha el personaje se mantendrá girando). Para obtener puntos deberás aterrizar sobre la base de la moto.

MANIOBRA 7



Cuando saltes sobre una rampa, ola, etc. presiona y mantén el 3D Stick hacia abajo al ir en la parte más alta de su salto, así al llegar al agua, el personaje se clavará y correrá abajo del agua dependiendo el tiempo que mantengas el control en esa posición.



Además de eso, también tienes que pasar por todos los anillos que hay en la pista. Si lo haces bien, al llegar a la meta oirás al delfín que festeja junto contigo, después de eso...



...verás que en la pantalla de presentación aparecen los corredores montados en delfines en lugar de hacerlo sobre las motos acuáticas, esto confirma que el truco funcionó pero eso no es todo, obviamente.

Cuando entres a la opción de "Championship" deberás elegir el modo de "Normal" y dentro de Normal escoge la opción de "Warm Up". Cuando tengas que elegir a tu piloto presiona y mantén abajo en el 3D Stick o en el control Pad y después Start hasta que comience el juego. Si lo haces bien aparecerás montado sobre un delfín, con él puedes hacer todas las maniobras al saltar sobre una rampa pero no puedes hacer las otras. Desafortunadamente el delfín sólo lo puedes usar en este modo y en esta pista, pues si escoges la opción de "Start Race" aparecerás montado sobre tu moto como normalmente pasa.



Super Mario 64 Club

Después de bastante tiempo de no hablar de este título, vamos a mencionar más bugs y trucos que existen en este juego.

Primero empecemos con el "reto" de tener el mayor número posible de estrellas sin activar ninguno de los switch que te dan acceso a las gorras.

Nosotros habíamos podido conseguir hasta 113 y ahora te vamos a decir cómo conseguir 2 más.

En el Course 3 (Jolly Roger Bay), para tomar la estrella Through the Jet Stream, necesitas usar la gorra verde para bajar hasta el fondo sin que la corriente submarina te eleve. Esto es en teoría, ya que si eres lo bastante paciente, podrás alcanzarla. Solamente necesitas tomar aire, tomar un poco de velocidad y nadar lo más rápido que puedas hacia la estrella sin titubear ni un instante.



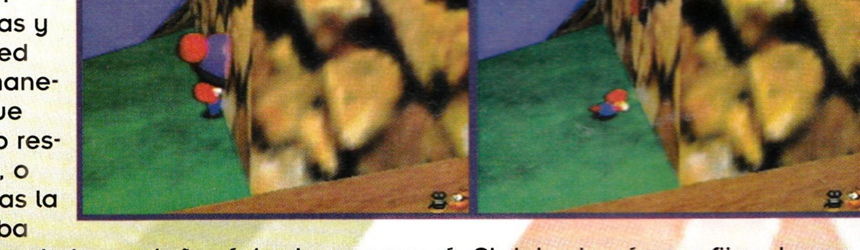
De preferencia nada verticalmente para que puedas alcanzarla más fácil.

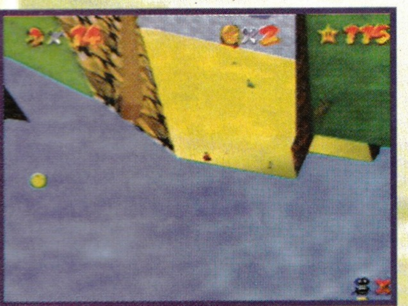
Esto hay que hacerlo también en el Course 9 (Dire, Dire Docks) para obtener la estrella Through the Jet Stream. Ahora sólo faltan 5 estrellas por obtener, 4 de las cuales requieren la gorra azul (en teoría) y la otra la roja (en teoría también).

Daniel y Humberto Alviseni López García - Raul Kassem Castro - Néstor Hernández Ramírez - Oscar Zavala E.

Pasemos ahora a unos bugs.

En Tiny Huge Island (Course 12). Vé por la bomba morada y cárgala. Dirígete con ella hacia la pared de piedras amarillas y camina pegado a ella. Si tocas la pared





de manera que Mario resbale, o arrojas la bomba dentro de la montaña, ésta desaparecerá. Si dejas la cámara fija y haces que Mario se deslice por el costado de la montaña, podrás observar esto último.

José David Sigona



En el Course 9, toma 99 monedas y cuando vayas a tomar la 100, hazlo de forma que vayas colgado en las cuerdas.





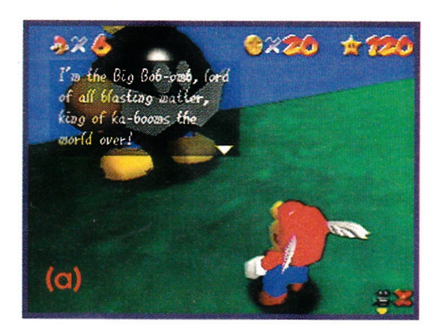


Ahora, toma la estrella mientras continúas trepado en la cuerda y observarás que Mario se transporta rápidamente al fondo del agua, mientras festeja como si estuviera fuera del agua (a pesar de que está adentro).

Después de seleccionar si quieres que se grabe o no tu avance, Mario subirá como un rayo a la superficie, tan rápido que ni la cámara se dará cuenta hasta después de un rato.

Ricardo Danniel Alvarez R.





Volvamos al Course 1 para hacer un truco que nos mandó **Gustavo Antonio González Gutiérrez**. Primero vé por la gorra con alas y dirígete con Big Bob-omb para que hables con él (a). Ahora vé hacia el warp que está debajo de él (b) y utilízalo para llegar a la parte de abajo. La música que se escuchará será la de la gorra con alas y eso que Mario ya no la trae puesta (c)





Afuera del castillo puedes gatear en esta pared, que aparentemente es vertical y además lo haces de una manera muy chistosa.



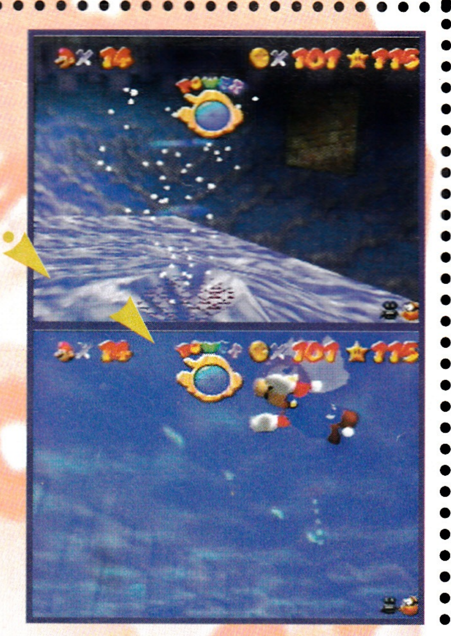
Este truco también lo puedes hacer con la tortuga, usando la gorra antes de hablar con ella y utilizando el warp de las flores. Gánale y no tomes la estrella que te da.

También aquí afuera, vé por la vida del árbol y haz que te siga por debajo del puente. Corre hacia la rampa pegado a la pared (cuidándote de no entrar a la puerta)

y regresa para que puedas ver al hongo verde atorado en la pared.



Miguel Angel y Humberto Muñoz Ruvalcaba, Oliver Alejandro y Luis Fernando Guerrero Hernández (The Team Fox)



Por el momento estos son los bugs que tenemos, pero no dudamos que sigan llegando más, así de que si llegaras a descubrir uno, no dudes en mandarnos tu descubrimiento. Por cierto, el bug de esta última foto, lo haces saltando debajo del puente como si éste fuera una reja y quisieras colgarte de ella.







Ni el calor ni la humedad de Atlanta, fueron impedimentos para que todo el equipo de Club Nintendo asistiera al evento más importante de videojuegos que se ha celebrado por 3a. ocasión en Estados Unidos: el E3.
Ahí tuvimos la grandiosa oportunidad de holgazanear, estar jugando todo el día, ver la tele, ir de compras, asaltar el sevibar de la habitación y robarnos los lápices y las libretas del hotel. Todo lo anterior lo hicimos sólo por ti y para traerte nuestro acostumbrado reporte sobre lo que vendrá en los próximos meses en el mercado de los videojuegos Nintendo; así que como podrás ver, es siempre un gran esfuerzo el mentenerte informado.



Primero, veremos unas cifras y algunos datos muy interesantes, que Nintendo dió a conocer un día antes de que comenzara el evento, en una junta para la gente de prensa y otras de mercadotecnia, a la que tuvimos la oportunidad de colarnos.
Se comentó sobre el repunte importante que han tenido los videojuegos en los últimos meses y sobre todo desde que salió a la venta el Nintendo 64. Los comparativos del crecimiento se hicieron sobre el mismo período pero del año anterior, arrojando cifras interesantes: en Noviembre del '96 se había logrado un crecimiento en la industria del 56%, comparado con el mismo mes pero del '95. En Diciembre del '96 hubo un crecimiento del 25% y se debe recordar que en ese período de tiempo, el sistema más vendido fue el N64. Para Enero del '97 el crecimiento no fue tan importante: sólo un 19% comparado con el año '96, pero en los siguientes meses fue cuando se dio un tremendo "Boom", las cifras indican que en Febrero de este año hubo un crecimiento del 78%, en Marzo del 99% y en Abril del 98%.
Todo lo anterior suena un poco complejo, pero nos ayuda a darnos una idea de cómo está en este momento, la industria de los videojuegos. Afortunadamente no todo lo que se comentó en esa junta, fueron datos de este tipo, pues también hubo unos comparativos que nos parecieron bastante interesantes. Para empezar se mostró un gráfico en el que se muestra el movimiento de "Hardware" o sistemas, en el mercado norteamericano en los últimos 8 meses (período comprendido de Septiembre de 1996 a Abril de 1997), ahí se observa que en ese tiempo, de los 3 sistemas llamados "de siguiente generación", el N64 liderea el mercado con un 48% de sistemas vendidos, le sigue el Playstation con un 38% y por último el Saturn de Sega con 14%.

Peter T. Main

Esto demuestra que Nintendo no está equivocado con su política de "calidad sobre cantidad" y es por eso que en esta lista, se remarca de manera importante el número de títulos disponibles para el N64 en ese mes.

Todos los datos que anteriormente se manejaron, fueron proporcionados por fuentes independientes y no por Nintendo, lo cual es también un punto importante, pues es muy fácil manejar y manipular la información, cuando ésta viene de fuentes propias, cosa que le da aún más fuerza a los argumentos de Nintendo.

Para rematar y como dato adicional, se dió a conocer cuáles han sido los juegos más vendidos en lo que va de 1997 (sólo se mencionaron posiciones, pero no se dieron cifras).

1) Mario Kart 64 (N64)
2) Super Mario 64 (N64)
3) Shadows of the Empire (N64)
4) Turok: Dinosaur Hunter (N64)
5) Cruisin' USA (N64)
6) NBA Hangtime (N64)
7) Wave Race 64 (N64)
8) Donkey Kong Country 3 (SNES)
9) Tomb Raider (PSX)
10) Donkey Kong Country 2 (SNES)

Aquí se puede ver bien que 7 de los 10 son para N64. Estos juegos representan el 87% de la unidades vendidas. Además se puede ver que han salido más éxitos para sistemas de Nintendo que para los de Sony.

¿Quieres saber cuántos juegos disponibles para los sistemas de Nintendo hay?. Revisa la siguiente lista (hasta Junio del '97)

Sistema	Número de juegos
Nintendo 64	17
Super NES	723
Game Boy	452

Ahora, ¿te interesa saber cuántos sistemas (de los que mencionamos anteriormente) se han vendido desde su lanzamiento? Además de eso, tenemos el número de juegos que se han vendido para ese sistema (esto es hasta el 31 de Marzo '97).

Sistema	Unidades vendidas	Juegos vendidos
Nintendo 64	6.1 Millones	16.6 Millones
Super NES	46 Millones	359 Millones
Game Boy	55 Millones	235 Millones

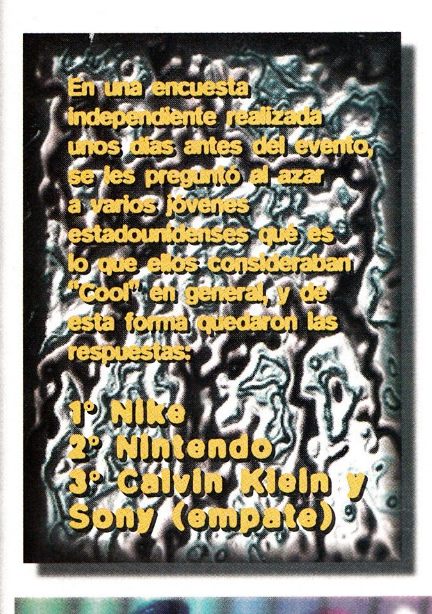
Vale la pena mencionar (aunque seguramente por las noticias que manejamos en el mes anterior, ya te imaginarás) que Nintendo no decidió mostrar el periférico Disk Drive, o como se le conoce por el momento: DD64. La razón primaria según comentó Howard Lincoln, es que los juegos que se están preparando, aún no estaban listos como para mostrar las capacidades del sistema y por eso se dejó esto para una mejor ocasión (muy probablemente el próximo Shoshinkai '97). Fuera de esa mención en la conferencia de prensa, el tema del DD64 ya no se volvió a tocar en los 3 siguientes días del evento, más que en un comunicado en el que se dan adelantos de algunas de las características del periférico y que a continuación reproducimos.



Nintendo 64 Disk Drive

Disponible: Programado para salir en Japón en Marzo del '98 y en América en Primavera de ese mismo año.

» Un Drive de alta velocidad, re-escribible, que usa discos magnéticos para usarse exclusivamente en el N64.
» El Drive se conecta abajo del N64, por medio del conector de expansión, con una entrada para discos magnéticos durables de 3-3/4" en el frente.
» La alimentación de poder, viene directamente del N64, lo que evita usar una fuente de alimentación separada.
» Los discos magnéticos de alta densidad, guardan 64 Mbytes de datos, o lo que es lo mismo: 8 veces la cantidad de memoria que usa Super Mario 64.
» Por primera vez, los videojugadores podrán grabar grandes cantidades de información, permitiendo modificar de manera importante el juego, los personajes o los equipos de juegos deportivos.
» Gran velocidad en la transfrencia de datos, 1 MB/s del disco a la memoria interna del N64.
» Incluye un reloj en tiempo real, alimentado por batería
» Tiene integradas algunas tipografías y librerías de audio, con lo que se elimina la necesidad de los

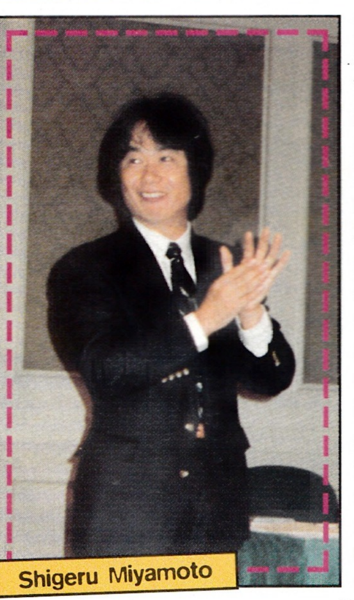


programadores de integrarlas a la memoria del juego, creando así, más espacio libre para el juego.

- Incluye una tarjeta de expansión de memoria RAM, que se podrá instalar fácilmente en el puerto de expansión del N64, para futuras mejorías en el desarrollo de los juegos y del mismo DD.
- Permite la continúa expansión de cartuchos ya disponibles, dejando que los jugadores continúen sus aventuras favoritas en nuevos mundos.
- Permite el uso simultáneo de cartucho y juegos en disco, dando a los diseñadores una mayor cantidad de memoria.
- Tendrá capacidades de comunicación, para llevar a nuevos horizontes la experiencia del videojugador.

Nota importante: El precio del DD no ha sido determinado oficialmente, pero como se trata de un accesorio del N64, su precio no debe ser mayor al de la unidad central de este sistema.

A TRAVÉS DE LOS OJOS DE MIYAMOTO


Shigeru Miyamoto

Ese mismo día, Nintendo organizó un evento llamado "Through the eyes of Mr. Miyamoto", que en español quiere decir "A través de los ojos del Sr. Miyamoto". En este evento, al que sólo podía asistir gente importante (quién sabe qué hacíamos ahí adentro), hablaron Shigeru Miyamoto, Takaya Imamura (el director de arte de Star Fox) y el señor Benimaru Itoh (diseñador de Mother 3 o Earthbound 64, como lo conoceremos en América). En el panel se discutió acerca de Star Fox 64 (mientras Ken Lobb jugaba para todos los asistentes) y posteriormente se llevó acabo una sesión de preguntas y respuestas.

Miyamoto comenzó hablando de los principios de Star Fox 64. El proyecto empezó hace 5 años y por ese tiempo, el equipo de Miyamoto estaba consciente de que cuando acabaran el juego, los shooters iban a estar pasados de moda, así que tuvieron que enfocarse en crear algo innovador. Miyamoto también observó que desde Space Invaders, ha habido muy pocos juegos que han ganado un reconocimiento del público.

Miyamoto continuó hablando acerca del desarrollo de Star Fox 64. Mencionó que el equipo que lo programó, hizo uso extensivo de animaciones tridimensionales a tiempo real y que en total formaban 40 animaciones que van contando la historia, a medida que uno avanza por los niveles. El objetivo de esto es hacer que el videojugador se adentre más en el juego y que piense en él como en una película. Algo interesante que dijo Miyamoto fue que "por ahora son sólo películas, pero en un futuro podrán ser interactivas".

Acerca del sonido, se mencionó que existen más de 300 diálogos hablados y que juntos, hacen casi 30 minutos de audio continuo. Esto, al igual que las animaciones, juegan un papel muy importante para que el videojugador viva el juego más intensamente.

A continuación tenemos algunas de las preguntas que se hicieron y que fueron contestadas por Miyamoto y Benimaru Itoh:

Pregunta: ¿Cuánta gente y cuánto tiempo les tomó hacer Super Mario 64?

Respuesta: 5 personas participaron en los planes preliminares de las escenas, pero al final fueron entre 20 y 25 personas las que estuvieron trabajando en el juego. Es un poco difícil


De Izquierda a derecha: Benimaru Itoh, Takaya Imamura (director de arte de Star Fox 64) y Shigeru Miyamoto. El sujeto de los ojos rojos quien sabe quien sea.

decir cuánto tiempo duró el proyecto, pero más o menos fue alrededor de 2 años.

P: ¿Cuándo va a salir Pocket Monsters 64?

R: Este juego va a ser lanzado para el DD64 en Japón, aunque no estoy seguro de que vaya a llegar a EUA. Actualmente hay 10 personas trabajando en él. Lo que sí es seguro, es que no será un RPG como el de Game Boy.

P: ¿Qué es lo que piensa acerca del Tamagotchi?

R: Actualmente estamos trabajando en un juego de simulación de vida con el Sr. Shigesato Itoi (creador de la historia de Mother 3). El nombre que tiene ahora es "Cabbage". Hemos estado trabajando en él desde hace 5 años, desde antes que anunciaran la salida del Tamagotchi. Aún no sabemos cuándo va a salir este juego, pero tal vez tome un año ó 2 terminarlo.

P: ¿Cuándo va a salir Super Mario RPG 2?

R: ¡Depende en cuántos Miyamotos haya! 10 personas están trabajando en el juego. Tal vez esté listo para finales del próximo año.

Shigeru Miyamoto en una pose extraña y Benimaru Itoh muy divertido

P: ¿Qué está pasando con el DD64 para el N64?

R: El atraso de la salida de este periférico no fue debida a problemas de Hardware o Software. Lo que queremos es tener muchos títulos listos para cuando salga. Los títulos que saldrán con el DD64 serán Mother 3, Pocket Monsters 64, Mario Paint, Sim City y uno más que actualmente es un proyecto confidencial.

P: Esta pregunta fue para Benimaru Itoh ¿Qué tanto Mother 3, será diferente de las versiones anteriores?

R: Es una especie de secuela, pero con un punto de vista diferente. Es un juego muy realista, aunque con una realidad extraña. Vamos a estar poniendo películas e imágenes en la página de internet de Nintendo (http//: www.nintendo.com). Ya que este juego va a estar disponible para el DD64, podrá ser "escribible" (en inglés se escucha mejor y es writeable), además de que vamos a explotar esta cualidad al máximo. Todo lo que haga el videojugador, será escrito en el disco y afectará el futuro de las aventuras, así cada quien tendrá una aventura diferente. Acerca del modo de batalla no puedo decir gran cosa, ya que estoy restringido a no revelar la idea que tenemos, que por cierto es única.

P: ¿Cómo va la secuela de Super Mario 64?

R: Bien, Yoshi's Island 64 es un tipo de secuela, pero ahora estoy trabajando con algunos programadores en los conceptos de Super Mario 64 II. Si logramos sacarlo, tal vez podramos enseñar algo para finales del año. En cuanto a Yoshi's Island 64, deberá estar listo antes del Shoshinkai.

P: ¿Ha visto usted (Miyamoto) algún juego que sea interesante?

R: En realidad no, pero el Tamagotchi es muy interesante. Ya hemos enseñado algunos videos de nuestros juegos y enseñaremos más en Noviembre. Esperamos que puedan sentir un poco del gran poder del Nintendo 64; algunos programadores apenas están aprendiendo cómo usarlo. Un pequeño ejemplo de este poder es que cada CPU puede controlar una fuente de luz y en Zelda 64 y Mother 3, se podrán apreciar los efectos de estas luces. Los juegos con alta resolución y las animaciónes en tiempo real son otros ejemplos de este poder. Este poder puede ser usado de muchas maneras y como ejemplo están las voces comprimidas de Star Fox 64.

P: ¿Qué tanto intervino en Banjo-Kazooie?

R: Estoy impresionado por este juego y tengo que decir, que Rare es una compañía muy profesional. No tuve que ver nada con este título.



Como ya es costumbre nuestra, comenzaremos este reporte hablando de los juegos de Nintendo y después de los licenciatarios (ni nosostros sabemos por qué adoptamos este tipo de formatos, pero después nos encariñamos y seguimos con ellos para no perder la costumbre). Primero veremos los juegos del N64 y después los de SNES y GB.

Nota: Todos los juegos que tengan en su nombre un asterisco (*), indican que sólo es provisional y que puede cambiar en el futuro. Los juegos que en su nombre tengan dos asteriscos (**), indica que el juego fue anunciado solamente, pero que no se podía jugar y se mostró solamente en video o en otro tipo de sistemas como PC's o de esos de 32 Bit, por eso, no le hagas mucho caso a la calidad de las fotos en estos casos, sobre todo si ves Pixels tamaño mosaico en las fotos. En este último caso decidimos usar estas fotos para que te dieras más o menos una idea de cómo van a verse esos juegos... pero con mejores gráficos.

Algo que llamó nuestra atención, es que Nintendo tiene planeado lanzar una librería bastante extensa de juegos, para lo que resta de este año hasta los primeros meses del '98. Nintendo anunció un total de 11

EL PODER DE Nintendo

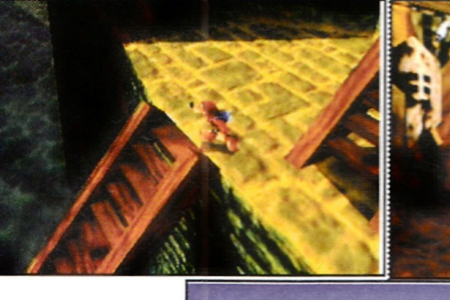
juegos para el tiempo al que nos estamos refiriendo. De ellos vamos a hablar enseguida, pero primero diremos que Nintendo ha decidido llamar a esta serie de juegos "Powerhouse Series". La intención de llamar a todos los juegos programados por Nintendo y sus equipos de esta forma, es la de mantener los estándares de calidad que se han venido viendo para el N64 en los últimos meses. Eso es lo que ellos mencionan y a decir verdad, nosotros tenemos que estar de acuerdo con este concepto, pues todos los juegos que serán lanzados por ellos, prometen bastante. Ahora sí, revisa el reporte y ve todo lo que te espera para el resto del

"Nuestra nueva línea de "Powerhouse Series", no sólo excede las expectativas de muchas personas para el N64, sino que continúan demostrando nuestra dedicación en la calidad y la innovación. Por casi una década, los consumidores han visto los mejores juegos para el Game Boy, SNES y recientemente el N64. Ha sido un viaje excitante los últimos años y vamos a mejorar mientras que los productores desarrollen juegos que saquen ventaja del poder que ofrece el N64".

Howard Lincoln

BANJO-KAZOOIE

Recuerdas que en algún número pasado te habíamos mencionado que Nintendo y Rare se encontraban trabajando en un proyecto conocido como Dream. Pues ese proyecto resultó ser Banjo-Kazooie. Esta es la carta fuerte de Nintendo y Rare. Banjo-Kazooie es un título de acción-aventura, donde tú controlas a dos personajes a la vez (algo así como en Donkey Kong).

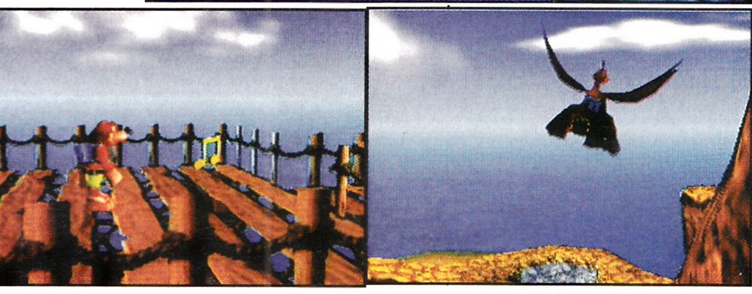


Banjo es un oso que le encanta la miel. Sus habilidades principales son correr, saltar, nadar, trepar, golpear con sus garras y realizar un giro en el piso. Kazooie es una pajarita cuyas habilidades son correr rápido, disparar huevos al frente y atrás, atacar con su pico, ayudar a Banjo a saltar más alto y obviamente la de poder volar. Al combinar las habilidades de estos dos personajes se logra una gran versatilidad de "personaje" y una gran variedad de movimientos (24 en total). Además podrás transformarte en una termita (con la ayuda de un brujo muy chistoso), para poder alcanzar lugares que de otra forma serían inaccesibles. El objetivo del juego es juntar las piezas de un rompecabezas, el cual te ayudará a rescatar a... a que no adivinas a quién... pues sí, a la novia de Banjo de nombre Piccolo. Las piezas de este rompecabezas mágico, están regadas en los mundos que componen el juego de Banjo-Kazooie. Obviamente, el reto de este juego está en encontrar todas las piezas, buscando hasta en los rincones más inimaginables.



El juego estaba en un 60% de su desarrollo, pero aún así se veía muy bien. Durante tu jornada te encontrarás con enemigos muy variados, entre ellos hay un tiburón que se lanza ferozmente contra ti en cuanto te ve. Comparando este título con Super Mario 64, te podemos decir que presenta mejores texturas, cuenta con un gameplay más profundo (sólo hay que recordar que ambos personajes juntos, cuentan con un repertorio de 24 movimientos) y hay más cosas escondidas a lo largo de los niveles. Nintendo piensa, que va a superar en ventas al mismo Donkey Kong Country (en cuanto a rapidez). Con sólo ver





la presentación del juego, uno se puede dar cuenta de que está bastante bien trabajado (hay quien decía que se iba a comprar el juego, sólo para ver el video-clip de la presentación). Por cierto, ya que estamos hablando del video clip, es obligatorio señalar que la música de este juego es excelente y con los títulos que ha lanzado Rare y los que tuvimos la oportunidad de conocer, podemos decir que esta compañía es de las que mejor música le ha programado a sus juegos para el N64. Cuando escuches los temas del BGM (Back Ground Music, música de fondo) de sus juegos, estarás totalmente de acuerdo con lo que decimos.

CONKER´S QUEST

Este juego, que al ser presentado llevaba un 40% de desarrollo, se ve que va a estar muy bien. Aquí, 2 ardillas son las protagonistas y presentan una animación muy buena (se dice que cuando esté terminado, la animación parecerá como la de un film animado). Aquí la acción se desarrolla en mundos tridimensionales, llenos de personajes chistosos y trampas que te tomarán por sorpresa. Lo más interesante de este juego es que las ardillas, además de presentar un repertorio muy variado de movimientos, cuentan con animación en la cara, lo que ocasioná que muestren diferentes expresiones dependiendo de las circunstancias que las rodean, por ejemplo, cuando Conker (el ardillo) o Berry (la ardilla) están viendo a las abejas, se ponen contentos. Otra cosa que vale la pena remarcar de este título, es que cuando te metes al agua y te sales de ella, vas dejando tus huellas en el piso. Conker´s Quest, es el primer juego donde salen dos personajes para el N64. Los personajes actúan como compañeros a través del juego, para tomar las cosas que a uno le hayan pasado desapercibidas.









Mientras avanzas por los niveles, tendrás que recuperar tu energía tomando las nueces que encuentres tiradas o violentando los árboles para que las aflojen (las nueces). Otra cosa que hay que recalcar es que la música de este juego está muy bueno. Los niveles son muy variados, ya que van desde un bosque, hasta un desierto o una cueva. Durante tu aventura podrás tomar sombreros que te darán diferentes habilidades. Se piensa que este título estará listo para Diciembre.

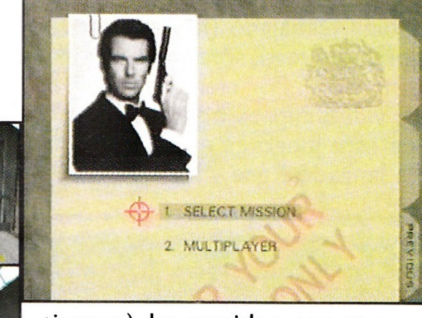
Los gráficos, se parecen mucho a los de Banjo-Kazooie, lo que te asegura que habrá una muy buena cantidad de texturas, que por consecuencia logran que el juego se vea bastante llamativo.



GOLDENEYE 007

Vale la pena mencionar que una de las más agradables sorpresas del evento (para todos los que asistimos) fue el juego de GoldenEye, pues aunque ya

nos habían anticipado hace ya bastante tiempo nuestros amigos de Nintendo Power que este título había sido mejorado, no fue hasta que lo jugamos cuando nos dimos cuenta de eso. Hace tiempo, cuando Turok estaba a punto de salir al mercado, se dijo que este juego era de lo mejor que había para el género de "acción en primera persona", pero ahora podemos decir que GoldenEye sin ningún problema ocupará ese sitio cuando salga a la venta. En GoldenEye no veremos gráficos espectaculares en las explosiones como en el juego de Turok, pero sí es mejor en muchos otros aspectos.



están digitalizados de los actores reales (incluyendo a Pierce Brosnan), que los orificios de las balas se quedan en las paredes cuando les disparas (aunque no por mucho tiempo), los sonidos son muy realistas, las tomas de cámara que hay antes de entrar a cada nueva misión y las escenas están creadas siguiendo los planos originales de la producción de sets cuando la película fue filmada.



GoldenEye 007 cuenta con 18 diferentes misiones, pero no creas que se tratan de las típicas misiones de estos juegos en las que tienes que eliminar a todos los enemigos y encontrar la salida. En GoldenEye cada misión tienes cierto número de objetivos para poder completarla, lo que hace que el juego no sea monótono. Inclusive, en algunas de estas misiones, tendrás que usar el silenciador de tu pistola para no ser descubierto (¡y también está la escena en la que manejas un tanque y destruyes media ciudad!)

La gente de Rare está muy orgullosa por muchos de los detalles que fueron incluídos en el juego, tales como que los rostros de los personajes principales del juego,

¿Las armas? James Bond puede usar hasta 18 diferentes tipos de armas que puedes cambiar viendo el reloj de pulso (también con el reloj puedes activar bombas y usar un láser). Algo chistoso, es que hay momentos en los que puedes usar hasta 2 armas simultáneas, una en cada mano. El modo de multijugadores es muy divertido, ahí se enfrentan hasta 4 personas y el objetivo es muy simple: buscar a cualquiera de los otros personajes en la escena en la que te colocan, encontrarlo y eliminarlo. Lo interesante del caso es que aunque la pantalla se divide en 4, tú no pierdes detalle en los gráficos y como los personajes están hechos con polígonos, al verlos podrás saber si están volteando hacia algún lado, agachados, disparando o corriendo (esto te ayuda a planear mejor tu estrategia). Este juego será compatible con el Rumble Pack.





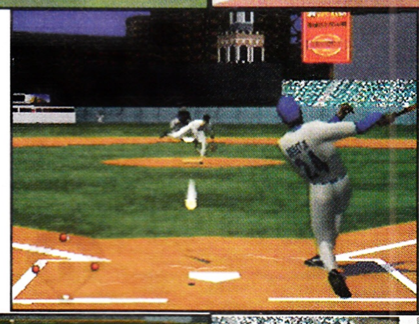
MAJOR LEAGUE BASEBALL FEATURING KEN GRIFFEY JR.

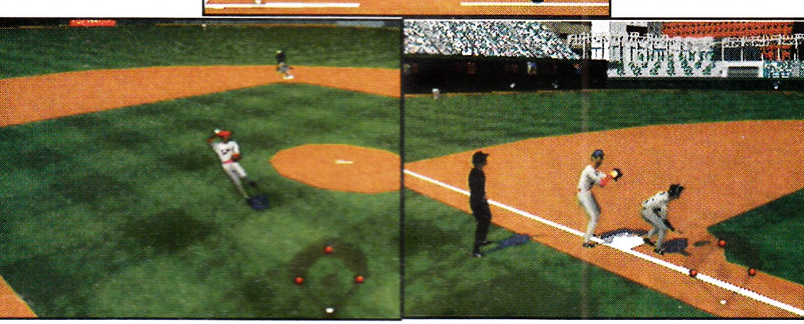
Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr.
Este juego es uno de los primeros títulos que saldrán para el N64 que ostentarán el logo de "Nintendo Sports". A esta serie de juegos no sólo pertenecerán títulos desarrollados por Nintendo, sino también de los licenciatarios, como es el caso de International Superstar Soccer 64, Wayne Gretzky 3D Hockey 98 o WCW Vs. NWO.

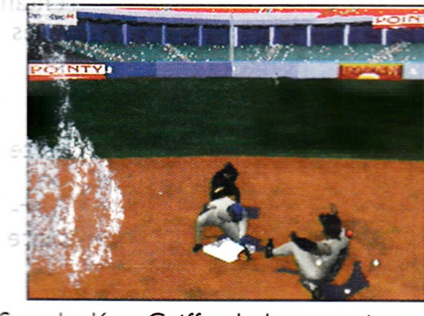
Sin lugar a dudas, este es de los juegos más realistas para el N64 en su área. Tal vez los gráficos de

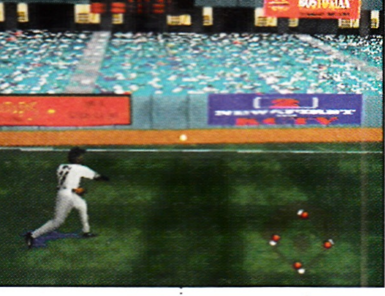
Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. no son de lo mejor para este sistema (de hecho, nos gustan más los de algunos juegos japoneses que han salido), pero lo importante no es eso, sino que la animación es muy realista (todos los gráficos son desplegados a un rango de 30 Fbs. -Frames by second-). Para cada diferente posición que ocupe un jugador, tendrá diferentes animaciones, pues a muchos jugadores especialistas de este deporte se les capturaron sus movimientos (los movimientos de un jardinero central, fueron capturados precisamente por un jardinero central y no por un catcher) y entre ellos estuvo la estrella de los Marineros de Seattle: Ken Griffey Jr. Lo anterior permite cosas muy realistas, como que si un parador en corto se arroja para agarrar una bola, el tiempo que le toma a un humano el levantarse, le tomará al personaje para después lanzar la bola. En total se cuentan como más de 35,000 frames, gracias a este método de animación.

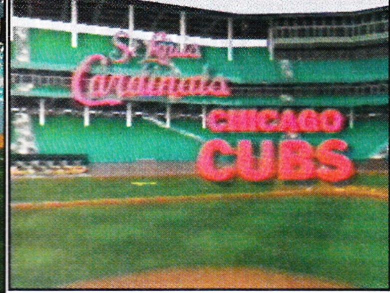












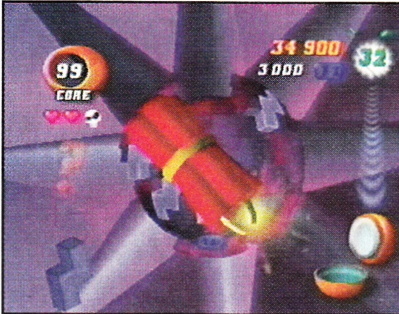
Debido a que este juego tiene la licencia de la MLB y de la MLBPA, en él podrás jugar con los equipos profesionales de las grandes ligas y con los jugadores reales, y por si eso fuera poco, también estarán todos los estadios de los equipos, con sus características físicas y sus dimensiones.

Este juego está programado con una gran cantidad de detalles que lo hace muy real (los productores son Angel Studios). Entre los más notables son los "rangos" de los guantes y los bats, así que si tú saltas para agarrar la pelota y esta no entra en el área determinada de alcance del guante, pues simplemente no la alcanzarás. También si logras hacer jugadas muy espectaculares, la gente en la tribuna reaccionará dependiendo qué tan vistosa haya sido esta jugada.

Este título tendrá la opción para que puedan jugar hasta 4 personas simultáneamente y entre los modos de juego están el de exhibición, temporada completa, serie o Mome Run Derby.

TETRISPHERE

Para todos aquéllos aficionados a los juegos de puzzle, Nintendo trae buenas noticias, ya que Tetrisphere los hará pensar como nunca. Al momento de mostrarlo ya estaba terminado y seguramente en estos momentos ya lo podrás jugar. En el corazón de Tetrisphere se encuentra una esfera compuesta por diferentes piezas con las formas clásicas de Tetris. Al dejar caer piezas con las mismas formas por parejas o en grupos más





grandes, podrás derribar los bloques de abajo y podrás descubrir qué es lo que hay en el centro. El cartucho trae 6 modos diferentes de juego: Rescue, VS., Time Trial, Hide-and-Seek, Puzzle y Vs. CPU. El mismísimo Alexei Pajitnov (creador de Tetris) estuvo supervisando la creación de este juego, así que ya podrás imaginarte lo adictivo que es este título. Ya que al principio el juego parece muy complicado (aunque en realidad no lo es tanto), cuenta con un modo de entrenamiento para que puedas comenzar a jugar los 6 modos diferentes inmediatamente.





Además conocimos a los programadores de este juego en el cine, ya que también fueron a ver Batman a la misma hora que nosotros (quién sabe si también se durmieron) y pudimos ver que tenían la misma opinión acerca de la película que nosotros. Por cierto que uno de ellos estaba algo cabisbajo por una situación amorosa con alguien que es conductora de un programa de televisión que habla de juegos de video. Es una triste historia de pasión y romance que esperamos poder contar algún día.

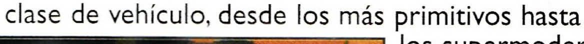
MISCHIEF MAKERS**

Ya hablamos de este juego en el previo del E3 en el número anterior y en realidad no hay mucho que agregar a lo que se dijo en aquella ocasión. El juego estará listo para los próximos meses (no sabemos por qué se va a tardar tanto, si desde Julio ya está disponible en Japón), por lo cual nos vemos obligados a prometerte un extenso reporte de este título que está muy entretenido.



BODY HARVEST**

¿Por qué se retrasó tanto la salida de este juego? Pues es que los programadores y diseñadores de DMA han trabajado intensamente todo este tiempo para hacer de éste, un juego mucho más profundo de lo que se esperaba al principio. El objetivo dentro de Body Harvest, es viajar a través del tiempo, para así poder salvar a la humanidad de la invasión de una terrible raza de criaturas de forma insectoide. Tú controlas en este juego a un personaje con bastantes habilidades; una de las principales es que puede manejar prácticamente cualquier clase de vehículo, desde los más primitivos hasta los supermodernos y las naves de los invasores. Algo que nos llamó la atención acerca de Body Harvest, es que tendrá bastantes estilos de juego, pues hay momentos en los que es de acción, de disparos, de estrategia, de carreras y hasta de RPG (¡Definitivamente suena muy interesante!)





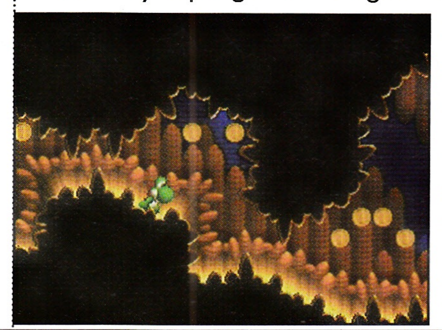






YOSHI'S ISLAND 64*

Lo que podemos decir acerca de este juego (según lo que pudimos observar y lo que estuvo diciendo el Sr. Miyamoto), es que se espera se juegue de una manera muy similar a la versión de SNES, pues inclusive Yoshi conserva muchos de los movimientos, pero también hay cosas nuevas que él puede hacer (con la diferencia de que ahora no tendrá que preocuparse de Baby Mario). A diferencia de la versión de SNES, ahora la gran mayoría de gráficos no fueron dibujados a mano, sino pre-rendereados. En este juego veremos una buena cantidad de efectos propios del N64, como fuentes de luz, que aunque se apliquen sobre Sprites en 2D y no sobre texturas y/o polígonos, se siguen viendo muy bien. Según el Sr. Miyamoto, este título dará mucho de qué hablar, no sólo gráficamente, pues también tendrá muchos secretos.





THE LEGEND OF ZELDA 64*

Desafortunadamente en este evento no se mostró mucho de este gran juego, sólo un video con unos cuantos segundos de acción, pero fue suficiente para darnos cuenta de lo bien que les está quedando este título a los programadores y diseñadores de Nintendo en Japón. En este video pudimos ver algunas cosas interesantes, como que para pelear contra enemigos (más o menos grandes), Link tendrá la posibilidad de tomar su espada con ambas manos y moverse de tal forma que no lo dejes de ver. Cambia la vista a primera persona cuando vas a disparar una flecha o también hay sitios en los que tienes que escalar... en fin, hay tantas cosas que aún permanecen en secreto de este juego y que se darán a conocer para el próximo Shoshinkai.



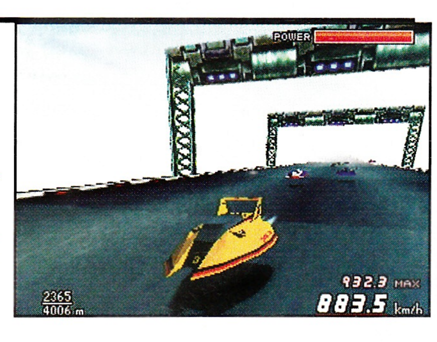






F-ZERO 64*

A nosotros nos parece muy raro que Nintendo haya decidido presentar un video con imágenes muy preliminares de este juego, pero bueno, no nos vamos a disgustar por eso. A grandes rasgos, se puede decir que F-Zero 64 tiene una animación muy fluída, gracias a que sí está siendo programado para desplegar los gráficos a una velocidad de 60 Fbs. Entre las cosas que se tienen





planeadas para este juego es que tenga 8 diferentes naves a escoger (incluyendo las del primer F-Zero), 16 pistas diferentes y también se planea que puedan competir entre 2 personas en el modo normal de juego y que puedan correr hasta 4 jugadores en modo de Vs. Se espera que haya más imformación para el próximo Shoshinkai.





Ahora veamos los juegos de los licenciatarios en riguroso orden alfabético.

AERO FIGHTERS ASSAULT

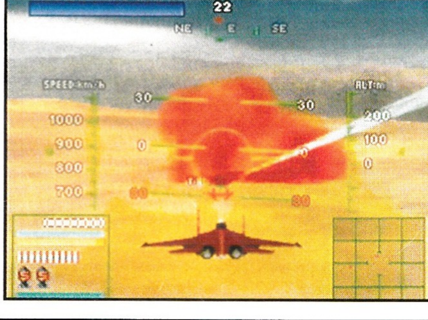
Una cosa que nos sorprende mucho de esta compañía es que por el nombre, uno piensa que va a llegar a encontrar a un grupo de Texanos, pero no es así; la mayoría de empleados de McO'River son japoneses, los que nos lleva a preguntar: ¿Por qué ese nombre?
Sólo a nosotros se nos ocurre preocuparnos por cosas tan vanas como lo anterior, en lugar de ver qué onda con su juego.

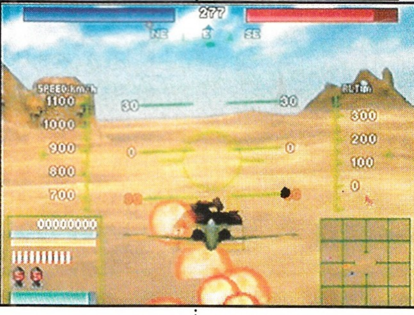






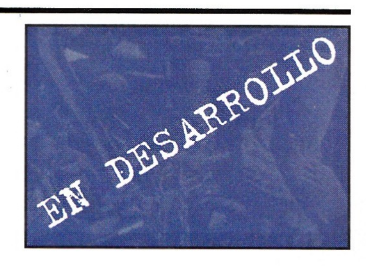
Ya en el número anterior vimos algunas de las características, así que ahora hablaremos de las cosas nuevas que pudimos observar ahora que lo jugamos. Para empezar, nos enteramos que los pilotos de este juego y las naves podrán ser combinadas y no hay una nave especial para ellos. Otra de las cosas de las que nos hablaron en el stand de McO'River, es que se planea que el juego tenga un poco más de Arcade, que de simulación. Una cosa muy importante que notamos, es que los programadores de Paradigm han estado trabajando muy duro en los gráficos, pues les están quedando bastante bien.
Nosotros solamente estamos esperando que se pueda conjuntar bien la experiencia de ambas compañías, cada una en su especialidad para que este sea un excelente juego (y está en camino a serlo).



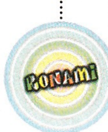


BATTLE DANCER

Konami nos sorprendió agradablemente en este show, ya que anunció una buena cantidad de juegos para el N64 antes del evento y también durante el mismo, presentó otros juegos que fueron una total sorpresa para muchos de nosotros. Desafortunadamente el juego de Battle Dancers, prometieron que lo mostrarían en



este show, pero no fue así (sin embargo, es uno de los títulos que se espera estén listos a principios del próximo año).
A grandes rasgos se sabe que será un juego de peleas con gráficos poligonales, pero esta compañía está trabajando para que tenga cosas muy innovadoras, ya que este género está muy competido; nosotros no dudamos que vaya a ser un muy buen juego, tomando en cuenta la historia de Konami.



CASTLEVANIA 64

Una de las cosas que nos dio mucho gusto fue oir la confirmación por parte de Konami, del lanzamiento del título de Castlevania 64 para (obviamente) el N64.
Desafortunadamente, este juego no estará listo sino hasta mediados del próximo año y no había algo que se pudiera jugar, pero al menos sí estaban pasando un video en el que se mostraba más o menos cuál es la idea de lo que quieren lograr los diseñadores con este titulo.
En este video pudimos observar que la acción se desarrollará en 3D, el que parece ser el personaje principal puede usar su látigo, así como las típicas armas especiales como el Boomerang. Otra cosa que se podía ver, es que el héroe tenía diferentes tipos de movimientos, ahí se mostraba cómo saltaba y se impulsaba en la pared para caer atrás de un esqueleto que lo amenazaba y seguido de eso, lo pateaba hasta eliminarlo. Además del personaje que mencionamos, también aparecía una muchacha que usaba unas magias muy poderosas y espectaculares.
Parece que será un juego muy completo y que nos morimos de ganas por jugar, esperemos que trabajen bastante en él.



CHESS 64*

Este juego estaba todavía en una etapa muy previa de desarrollo y por eso no se encontraba en exhibición pública, pero nos lo enseñaron dentro de las "oficinas" que Titus tenía en el evento. A grandes rasgos se podía ver que tendrá gráficos en 3D (nos comentaron que podría haber diferentes modelos de las figuras). Se piensa usar el poder de procesamiento del N64, para crear un programa mucho más inteligente y que les dé batalla a todo tipo de jugador.





CLAY FIGHTER 63 1/3

Cuando parecía que ya habíamos visto lo que los desarrolladores querían reflejar con la versión de Clay Fighter 63 1/3 que vimos en Seattle, nos venimos a encontrar con la sorpresa que había algunas cosillas que se decidieron cambiar.
Para empezar se mencionó que se iba a reducir el número de peleadores; la cuestión es que había el mismo número de cuadros en la pantalla de selección de personaje, pero ahora 3 de ellos eran "secretos". Otra cosa importante es que se decidió (de última hora) incluir como personaje de este juego a Earthworm Jim y es que como Interplay ahora es propietaria de "Shiny" (los desarrolladores de Earthworm Jim), decidieron incluirlo para hacerlo más llamativo. Fuera de estos ligeros cambios, la idea original que explicamos en el número anterior se mantiene (ya sabes, eso de las peleas en escenarios en 3D, los cambios de escena, la compatibilidad con el Rumble Pack...)



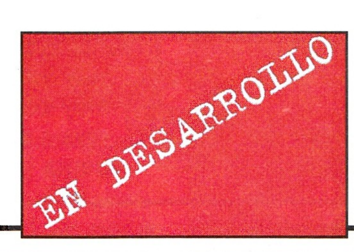


DOOM 64 ABSOLUTION

Midway tiene planeado lanzar para principios del '98, una nueva versión de la clásica serie de juegos Doom, con el nombre de Doom 64



Absolution. En realidad no se habló mucho de lo que tendrá de nuevo este título, pero ya de antemano tiene el gran problema de que se han estado haciendo muy buenos



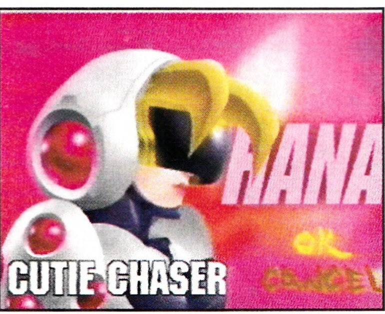
juegos del género para el N64, así que tienen que trabajar mucho, si es que quieren que sobresalga... nosotros esperamos que sí.

MIDWAY

DUAL HEROES

También en el número anterior, dimos un previo de este juego y después de jugarlo por más tiempo en el E3, pudimos ver que mantiene prácticamente las mismas opciones que se mencionaron hace un mes. Podemos decir que lo que se le ha incluído a este título en los últimos meses, han sido detalles estéticos y también se ha trabajado para mejorar bastante la movilidad y sobre todo la animación de los personajes. Otra nueva opción que observamos, es la de poder pelear contra el CPU pero con una "programación especial" en la que supuestamente, te enfrentas a unas personas que controlan a tu rival, así que dependiendo de la "persona" verás que usa técnicas sucias, muy lucidas y algunas mañas especiales. Otra opción "nueva" (y mira que usamos comillas en la palabra nueva) es la de entrenamiento; en esta modalidad, tienes la posibilidad de practicar tus movimientos y combos, para eso aparece en la parte baja de la pantalla las secuencias de botones y una especie de diagrama, en el que se ve la intensidad con la que estás moviendo el 3D Stick (¿será que algunos movimientos varíen dependiendo de la fuerza que apliques en el 3D Stick? Eso no nos lo supieron decir). Nosotros esperamos que le sigan dando intención a este juego, pues por todas las opciones que presenta, es muy seguro que agrade a los videojugadores que disfrutan de este tipo de títulos.







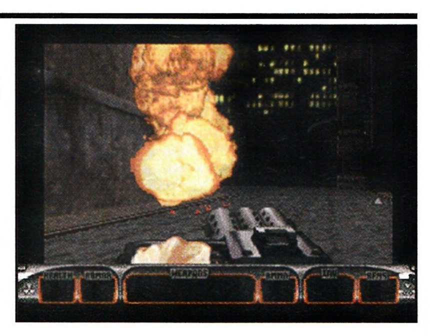




HUDSON

DUKE NUKEM 64

Basado en el juego de computadora, aparece Duke Nukem para el N64. En esta adaptación podrás jugar en 35 diferentes niveles infestados de Aliens (muchos de ellos son los mismos que en la versión original, pero también hay niveles totalmente nuevos para el N64), así como armas exclusivas de esta versión. Duke Nukem 64 tiene una buena cantidad de cosas interesantes para hablar de él. Para empezar diremos que el sonido será



Dolby Surround, también habrá la posibilidad de jugar 2, 3 ó 4 personas simultáneamente y para rematar diremos que el juego será compatible con el Rumble Pack. Sin embargo, así como hay cosas buenas qué decir de este título, también hay algunos detalles que vimos en la versión prototipo y que sería bueno que las arreglaran para que el juego no tenga problemas, como es el hecho de que el control es muy sensible, lo que hace que Duke se mueva muy rápido y eso ocasiona que te sientas mareado, también creemos que los gráficos están un poco borrosos cuando los ves de muy cerca (como en el caso de Hexen 64).

EARTHWORM JIM 3

¿Recuerdan lo que habían dicho los chicos de Shiny, acerca de los gráficos 3D para los juegos? Pues ¿qué crees?... que muy a su pesar, tuvieron que entrar a lo que está "de moda" en cuestión de programación y el juego de Earthworm Jim 3, tendrá solamente gráficos poligonales. Todo en este juego está en 3D, desde el personaje principal, pasando por los enemigos y por supuesto los escenarios también.



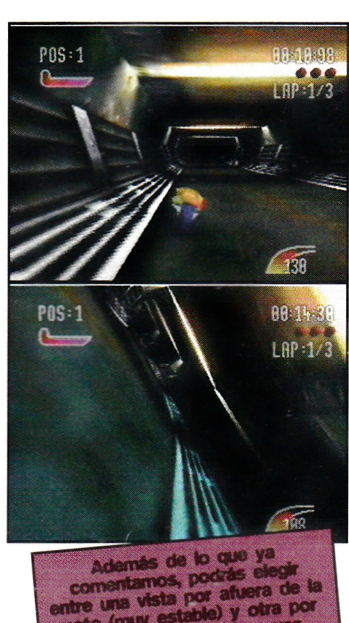
Es muy probable que para el siguiente número, tengamos algunas imágenes del juego, así que no te desesperes (de cualquier forma, no saldrá hasta el próximo año).

Además, mientras estábamos con nuestro relajo de conectar los cables en Interplay (que por cierto nadie nos había dado permiso, pero nosotros llegamos muy inteligentemente a un cuarto súper exclusivo diciendo que teníamos permiso de alguien de relaciones públicas (dijimos un nombre que oímos en un gafete y nadie nos dijo nada), pudimos ver a unos tipos que llegaron casi, casi con un portafolio encadenado a las muñecas con esposas. De repente quitaron el Clay Fighters 63 1/3 y pusieron un cartucho de nombre *Tamiya Racing 64*, según ellos se acomodaron de tal forma que nadie podía ver... a excepción de nosotros. Este era otro juego de carreras y vendría a aumentar el número de títulos que hay para ese género. De lo que alcanzamos a ver, parecía un buen juego; si la gente de Interplay piensa lo mismo, entonces es muy seguro que ellos lo vayan a distribuir.

EXTREME G

Extreme G fue uno de los juegos que ya presentamos en el anterior número de Club Nintendo (en el reporte previo), así que no hay muchas cosas nuevas qué decir sobre este juego. De lo más relevante que vimos en el E3, es que Extreme G será para hasta 4 jugadores simultáneos, y no 2 como lo dijimos. Otra noticia relevante es que el total de circuitos que encontraremos será de 12 y cada uno tendrá diferentes peligros (por





Además de lo que ya comentamos, podrás elegir entre una vista por afuera de la moto (muy estable) y otra por dentro. En esta última, ves cómo se mueven las pistas como si realmente estuvieras adentro de la moto.

si no era suficiente estar cuidándose de los rivales), como zonas llenas de lava, saltos mortales y áreas llenas de agua También pudimos ver que







tendrás 8 motos futuristas a elegir (y que en realidad son más, pero ya sabes que conforme vas terminando algunos circuitos y si juegas muy bien...), cada una de ellas tiene diferentes características y también un muy buen arsenal, con armas (¡qué raro!) que no sólo te permiten dañar a tu rival, sino estar molestándolo, invirtiendo sus controles o dejándolo sin visibilidad.



F1 POLE POSITION

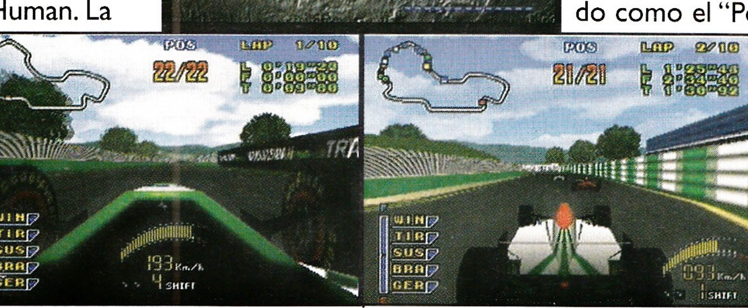
Como te podrás dar cuenta a lo largo de este reporte, del género que más títulos se presentaron para el N64, fue el de carreras y lo mejor es que todos son excelentes... con una excepción y desafortunadamente la excepción es este juego.

Bueno, en realidad no es que sea malo (porque en verdad, no lo es), el problema es que los demás son tan buenos, que como jugador le exiges mucho a los otros juegos de carreras. F1 Pole Position fue lanzado hace algún tiempo en Japón por la compañía Human. La gran cualidad de este juego es que en él, competirás en uno de los 22 coches de carreras F1 que existen para competir contra los pilotos más diestros de este deporte (en total hay 22 corredores profesionales y 8 corredores ficticios con diferentes características cada uno). Así también tendrás la posibilidad de correr en los circuitos más importantes alrededor del mundo, recreados prácticamente a la perfección.



Otra opción importante, es que puedes elegir si quieres jugar en modo Arcade o en simulación para mayor reto, pues ahí te tienes que enfrentar a problemas con tu máquina, con la transmisión y las llantas.

Ahora, con todas estas características... ¿por qué decimos que este juego no es tan bueno como los otros? Eso es por un problema de programación que no supieron resolver en Human y que es conocido como el "Pop-up" (Ya habíamos hablado de él, es cuando los gráficos van apareciendo a la distancia). Si a ti no te molesta ese detalle, entonces disfrutarás mucho de este juego.



FORSAKEN**

Este título de Acclaim entra al género de los de "acción de primera persona" como Doom o Turok, pero como este estilo también está muy competido, los juegos que salgan deben ser excelentes o tener una trama y modo de juego diferente y este último, es el que mejor podemos aplicar a Forsaken.

Aquí, tú en lugar de estar corriendo como loco en laberintos y buscando las llaves para la salida, te encuentras volando en una moto especial de nombre

“Pioncycle” con 25 armas a tu disposición y tu misión es la de buscar algo de valor en lo que queda de la Tierra, después de haber sido destruída por una explosión nuclear. El problema es que hay muchos tipos como tú, por lo que tendrás que eliminarlos para que ellos no se queden con el botín. La característica principal es que desde que estás volando, podrás dirigir tu vista en cualquier dirección, teniendo así un rango de visión de 360 grados (en realidad en Turok también podías hacer eso, pero no en todos lados te encontrabas con enemigos, como en el piso por ejemplo).





El juego está siendo desarrollado por Probe (los mismos de Extreme G) y como datos preliminares, pudimos averiguar que el juego contará con 15 niveles para el modo de un jugador -los cuales son muy largos y con muchas trampas- y 8 niveles especiales para el modo de multijugador, que permitirá hasta 4 personas competir entre ellos.
Este juego no estará disponible hasta mediados del ‘98, pero no cabe duda que será uno de esos títulos por los que valdrá la pena esperar.

GRAND PRIX RACE

En el Stand de McO’River, sólo se mostró el juego de Aero Fighters Assault, pero no tuvimos el gusto de conocer este título de carreras. Hasta donde pudimos averiguar, no estará disponible hasta el año próximo y se agregará a la extensa librería de juegos de carreras (Grand Prix Race se espera que sea de tipo F1). Esperamos tener un poco más de información sobre este juego para las próximas ediciones de Club Nintendo.





HYBRID HEAVEN

Este fue uno de esos juegos de Konami que se mostraron en un video y que prometen bastante. Básicamente se trata de un título de Aventuras/RPG, en el que tú manejas a una especie de “Comando Especial” que se debe infiltrar a una base rival llena de enemigos (como debe ser), para así completar la misión. La historia de Hybrid Heaven suena muy convencional, pero el modo en el que se desarrolla es lo que hace muy especial a este juego. Aquí tú manejas al héroe por las diferentes áreas de la base enemiga, pero realizando todas las acciones que pueda hacer un personaje de este estilo, como escalar, subir escaleras o pelear, pero lo mejor de todo, es que lo haces en “tiempo real” (por eso se dice que es un título de Aventuras/RPG). Obviamente hay muchas cosas por investigar en la base enemiga y es ahí donde radica el reto de este título.
En el video que se estaba mostrando, se dio un ejemplo de lo que habrá







que hacer para poder avanzar; el héroe se está peleando contra un enemigo más grande que él en un elevador y obviamente no lo puede derrotar, lo que debes hacer es golpearlo de forma estratégica para sacarlo cuando viene pasando un elevador en sentido contrario y mandarlo ahí, para que se aleje lo más posible. El demo estaba hecho con gráficos SG, pero los programadores prometen que el juego será prácticamente igual.



JEOPARDY!

Para los que no sepan qué onda con este programa de concursos de la TV de EU, ahí los concursantes eligen diferentes tópicos por cierta cantidad de dinero, entonces dependiendo su elección, aparecerá una respuesta y el concursante tiene que hacer una pregunta. Sabemos que suena raro el concepto, así que te ponemos un ejemplo: Hagamos cuenta que tú estás concursando y eliges: "Celebridades de TV por 300 dólares", entonces aparece la respuesta "Siempre usa gorra, se le olvida quitarse los lentes en las fotos, se le pierde todo y sus Tamagotchis no le viven más de 9 días". Entonces tú tendrías que decir "¿Quién es José Soto San Martín?" para ganar. Bueno, pues ese es el mismo concepto del juego para el N64 que Gametek piensa lanzar en los próximos meses. Aquí encontrarás más de 650 categorías y más de 4000 "respuestas y preguntas" donde podrán concursar hasta 3 personas simultáneas, tal como sucede en el show. Dentro de las cuestiones técnicas interesantes, podemos comentar que el Set que estará en el juego, será una réplica exacta del original de la TV y que hay una buena cantidad de voces digitalizadas como la del conductor del programa (Alex Trebek, por si a alguien le interesa).





LAMBORGHINI 64

Vale la pena mencionar que aunque este título fue anunciado hace poco, ha tenido bastante tiempo de desarrollo. Lamborghini 64 se ve bastante bien en cuanto a gráficos, pues no tiene nada de "Pop-up" y además la movilidad es muy de estilo Arcade, que es lo que más nos gusta; de hecho la gente de Titus dice que le tomó más de un año programar este aspecto del juego, aunque a nosotros nos pareció que el control estaba "muy sensible" (aún más que en Cruis'n USA).

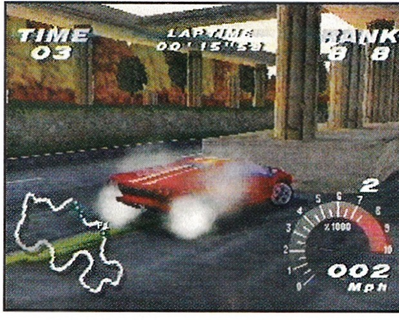




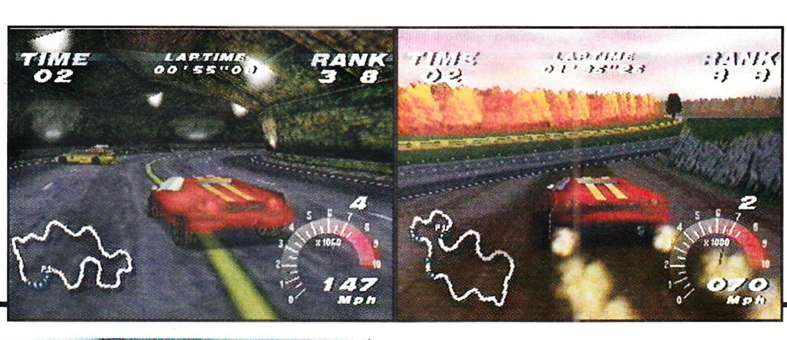
Los gráficos son muy buenos, así como los efectos de sonido. Aunque los programadores pusieron bastantes detalles importantes dentro del juego como fuentes de luz sobre los autos y otros efectos como el "Lens Flare", pero también les hizo falta usar otros, como el Anti-Aliasing en los vehículos. Como en los otros títulos que se presentaron de este género, en Lamborghini 64 puedes competir en diferentes circuitos y cada uno tiene una serie de atajos que te permitirán sacar ventaja sobre tu rival, una vez que los descubras. Al entrar a Pits, verás una animación en 3D en tiempo real de todo lo que se le hace a tu vehículo (recuerda que entre mejor sea tu equipo de Pits,





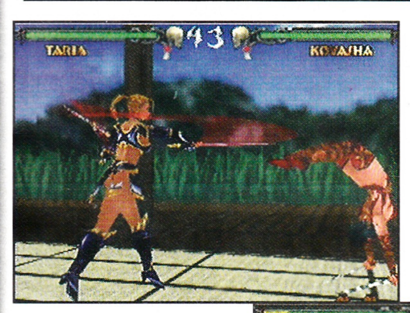


menos veces tendrás que pasar por esta zona). Este juego será compatible tanto con el Controller Pack (para grabar algunos récords) así como con el Rumble Pack.





MACE: THE DARK AGE



Bueno, si Midway tuvo el valor para sacar un juego como War Gods, ¿Por qué no iban a sacar el nuevo juego de Williams para Arcade en el N64? Afortunadamente Mace: The Dark Age es un mucho mejor juego de War Gods; sólo esperamos que hagan un buen trabajo al hacer la conversión.

Mace: The Dark Age es un juego de peleas con gráficos poligonales. Todos los personajes pelean con espadas y su objetivo final es poder combatir contra el terrible Asmodeus. Hablando de personajes, podemos decir que este juego tiene 10 personajes pricipales a escoger, pero también hay 7 más secretos y 2 jefes (que seguramente también se podrán elegir) dando un total de 19 personajes. Cada uno de estos sujetos tiene diferentes estilos de pelea, movimientos especiales y combos de más de 8 golpes, haciendo combinaciones de botones y movimientos especiales.



Algo que los programadores del juego Arcade (Atari Games) siempre presumen, son los efectos gráficos que lograron con un Hardware especial, pero que sin ningún problema serán incluídos en el N64. También se menciona mucho el aspecto de que los escenarios presentan muchos desniveles y hasta peligros en el terreno, como trampas de arena, lava, puntas, etc. A decir verdad, nosotros no habíamos jugado este título en su versión Arcade, pero ahí en el stand de Midway tenían unas máquinas y nos pudimos dar cuenta que el juego es bueno.

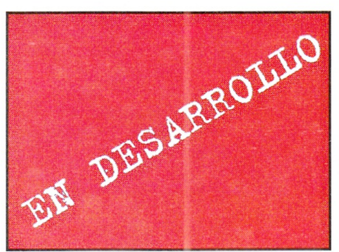


El título que estaba de muestra, ya tenía a todos los personajes, pero aún le hacía falta que trabajaran un poco en refinar los gráficos y en la movilidad de los personajes, pero parece que este juego va por buen camino.



MAGIC THE GATHERING: ARMAGEDDON**

De este juego realmente no se sabe mucho por el momento. Básicamente se puede decir que es un título de acción para Arcade, del cual después se hará la clásica adaptación para el N64. A diferencia del popular juego de cartas en el que está



basado, este juego no se desarrolla en cuestiones de estrategia, sino más bien en acción. El nombre de Magic the Gathering, lo usan ya que algunos de los elementos y personajes de este juego parecen adaptados para hacer -como ya dijimos- un interesante juego de acción.

MISSION: IMPOSSIBLE

Quizá sea un poco obvio mencionar esto, pero de cualquier forma hay que hacerlo: este juego está basado en la película del mismo nombre, protagonizada por Tom Cruise y vale la pena mencionar que es un juego







que promete bastante.
Tu misión en este juego -si decides aceptarla- es muy compleja, pues desde que asumes el rol de Ethan Hunt, el agente más calificado de la CIA, tendrás que infiltrarte en la embajada Rusa, los cuarteles de la CIA en Londres y otros sitios, para descubrir a alguien que te quiere hacer ver culpable de algo que tú no hiciste (como en la trama del filme). Lo interesante de este caso, es que al principio no sabes qué es lo que tienes que hacer y por lo tanto, es como si estuvieras en una situación de la vida real, en la que se abren ante ti una infinita gama de posibilidades. Para no hacer la misión tan "imposible", tú puedes echar mano de todas las habilidades de Ethan Hunt, entre las que están el disfrazarse, bucear, usar computadoras y aparatos especiales para espías calificados, como él.
A lo largo de tus misiones, habrá diferentes "tomas de cámara" dependiendo lo que estés haciendo, alguas de ellas las puedes elegir, como estar viendo a Hunt por la espalda, ver en primera persona o por arriba, pero otras se cambian automáticamente, como cuando vas a dispararle a un guardia, civil o lo que sea. Inclusive hasta hay una vista especial y es con la "cámara ratón", esta es una cámara montada en un pequeño dispositivo mecánico que te permite ver lo que hay en cuartos a los que no puedes entrar. Infrogrames (los desarrolladores del juego) han usado en este título un lenguaje de programación desarrollado por ellos de nombre SOOL, este lenguaje sirve para dar a los personajes en general que aparecen dentro del juego (civiles, diplomáticos, otros agentes) una mejor inteligencia artificial,











para que tú puedas interactuar con ellos. Esto te permitirá encontrarte con personas que te pueden ayudar o servir, o hasta con otros agentes tan capaces como tú.
Un último dato: Gracias al modo de juego que tiene Mission: Impossible, se planea hacer una serie de "Updates" con el Disk Drive. El cartucho utilizará el mismo modo de juego, pero las misiones serán nuevas en los discos. No se mencionó a ciencia cierta cuántos nuevos discos saldrían en el futuro, pero si te fijas, siempre se usó un modo plural para hablar de ellos.

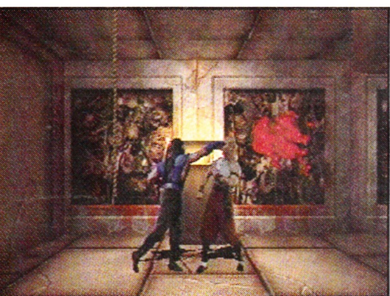
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SUB-ZERO

Tal como se había anticipado, este juego de la serie de MK resultó ser una mezcla de aventura y peleas con movlidad en 2D, pero con gr áficos totalmente en 3D. La historia de este juego es algunos años antes de los torneos de MK y en él vemos a un joven Sub-Zero, quien es



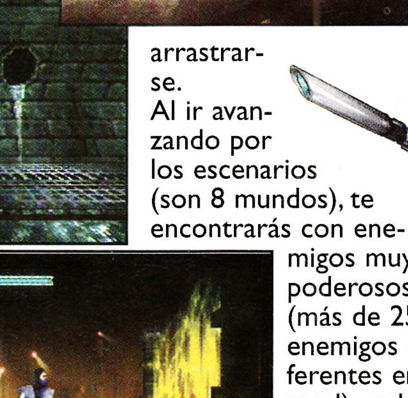








obligado por su clan a robar un mapa de un templo Shaolin, este mapa tiene las direcciones para llegar a otro templo que ha estado por mucho tiempo oculto de la vista de los hombres. Básicamente, la movilidad del personaje es la misma que se ha visto en las últimas 2 versiones de la serie de MK, pues puede golpear, patear, saltar, correr y hasta ejecutar algunos movimientos especiales que dejarán fríos a los rivales. Pero además de eso, Sub-Zero también puede escalar cuerdas o arrastrarse.
Al ir avanzando por los escenarios (son 8 mundos), te encontrarás con enemigos muy poderosos (más de 25 enemigos diferentes en total), cada uno de ellos necesita de una técnica







especial para poder ser derrotado, así que ahí es donde radica una de las partes importantes de tu misión: Averiguar cuál es el punto débil del rival. Si eres un aficionado de esta serie de juegos, te acostumbrarás muy rápido a los movimientos del personaje, pues la idea es darle el mismo sentimiento, como si estuvieras jugando un título de Arcade de MK.
Este título fue diseñado en su totalidad por John Tobias quien junto con Ed Boon, diseñaron los anteriores juegos de la serie Mortal Kombat.



MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Junto con Top Gear Rally, éste fue uno de los mejores títulos del E3 en el género de carreras.

Para el próximo mes tendremos un importante comparativo entre este juego con TPR, pues ambos merecen que les dediquemos más espacio que el que es posible en las páginas del reporte.







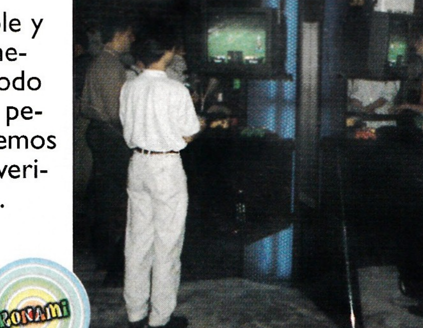


NAGAO WINTER OLYMPICS 98

Konami ha logrado obtener los derechos para lanzar el videojuego oficial para el N64, de las Olimpiadas de Invierno que se llevarán a cabo en la ciudad japonesa de Nagao. Aunque realmente no se mostró, algo que nos pueda hacer creer estará listo para cuando se celebre este evento (pues lo que se veía en el video estaba muy previo) es que la gente de Konami dice que no habrá ningún problema y que se espera que esté listo para la fecha acordada (unas semanas antes de que comiencen las Olimpiadas de Invierno).
En este juego se encontrarán una gran variedad de eventos propios de esta Olimpiada, como lo son el slalom, el patinaje de velocidad, salto en ski, snowboarding y mucho más.
Según lo que pudimos observar, el juego promete bastante y es que hay que recordar que Konami, ya tiene un largo historial en juegos de tipo olímpico desde hace ya bastante tiempo en Arcade y también para el NES.



Realmente es muy escasa la información referente a este juego, pues no se dio a conocer el número de jugadores que podrán competir de manera simultánea, ni los accesorios con los que será compatible y mucho menos el modo de juego, pero esperemos pronto averiguar más.



NBA IN THE ZONE 98

Konami está pensando muy seriamente en convertirse en uno de los productores más importantes (y mejores) dentro del género de deportes y eso se puede ver con títulos como el de NBA In the Zone 98.

En este juego, podrás escoger a todos los equipos existentes de la NBA, con sus jugadores reales (12 por equipo). Los



partidos se juegan con equipos de 5 jugadores cada uno y estos tienen diferentes movimientos característicos que fueron capturados con la técnica de "Motion Capture".
Una de las cosas que ha caracterizado a los títulos de esta compañía, es el hecho de que tienen una cantidad de opciones que a veces parecen exageradas y NBA In the zone 98, no será la excepción, pues podrás elegir diferentes tipos de temporadas, cambiar jugadores, formación, táctica de ataque, editar personajes... en fin: muchas opciones.

NBA JAM 98**

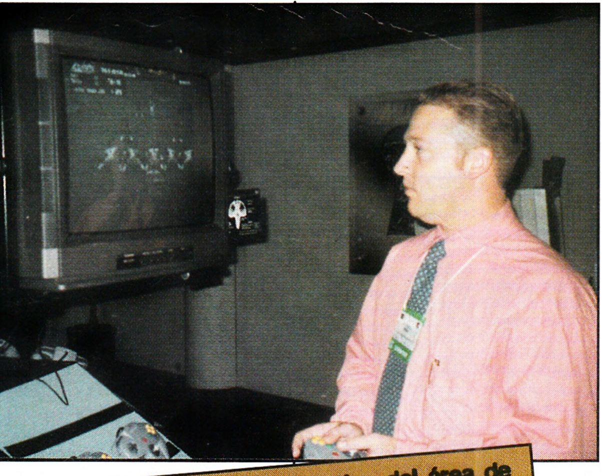
Este juego sólo está prometido y no se mostró nada de él. Sin embargo, sí se habló un poco de todas las opciones que tendrá: primero que nada estarán los 29 equipos de la NBA, los gráficos serán poligonales y tendrá 2 diferentes modos de juegos, que son el Sim Mode (5 jugadores contra 5, con reglas) y el Jam Mode (2 Vs. 2, sin reglas).



NFL QUARTERBACK CLUB 98

Con sólo decir que Iguana es el encargado de este proyecto, ya te podrás imaginar cómo va a quedar este título. Aún en una etapa muy previa de desarrollo, QB Club se ve muy impresionante y realista tanto en los detalles como en la animación de los jugadores. El juego cuenta con un muy buen movimiento de cámara y donde mejor se ve, es en la repetición instantánea, ya que aquí la puedes mover libremente. Cuenta también con 1.500 jugadores, todos ellos creados en base a las estadísticas reales. Algo que es muy bueno, es que cada jugador, además de llevar su número, nombre y posición bajo sus pies, lleva impreso en su camiseta su número y nombre. Si te fijas, ya no sólo es el simple numerito que aparecía debajo del jugador cuando lo seleccionabas, sino que ahora es la camiseta la que presenta estos datos y lo mejor, es que si tú editas un jugador (el juego te da la posibilidad de hacerlo), su nombre y número también aparecerán en su ropa, ¿te puedes imaginar: ¿Tú jugando en el mismo equipo que Dan Marino, Brett Favre o quien tú quieras!? Acclaim ha adquirido un gran número de licencias, incluyendo la NFL y la NFLPA (NFL Players Association) junto con la competencia de la NFL QB Club. Otra cosa importante acerca de este título, es que Brett Favre de los Empacadores de Green Bay (los actuales campeones de la NFL), protagoniza este juego, apareciendo tanto entre los jugadores, como el diseñador de las jugadas. Aunque este título estaba terminado en un 50%, se veía que va a ser un gran éxito. Además de los 1,500 jugadores, el juego cuenta con los 30 estadios que existen, que según la gente de Iguana, están hechos a imagen y semejanza de los verdaderos (aunque en el momento de mostralo, sólo contaban con 2 de ellos). Russell Byrd, el programador de Iguana que nos estaba más que mostrando, presumiendo el juego, nos comentaba que iba a ver una opción de Cheat Codes (como en Turok), para poder deformar a los jugadores (ponerles cabezas grandes o reducir el tamaño de su cuerpo) o para poder poner todo en blanco y negro entre otras cosas. La movilidad es excelente, ya que están aprovechando muy bien las capacidades del Stick. Se piensa que el juego estará listo para Noviembre de este año, así que vete preparando para recibir este excelente título, que promete ser el mejor de su tipo.





Russell Byrd, Director Creativo del área de Deportes de Iguana Entertainment, mostrándonos todas las características de NFL Quarterback Club 98.



NHL BREAKAWAY 98**

Una de las categorías en las que Acclaim está tomando mucha fuerza, es en la de los juegos de deportes, pues en total anunciaron 3 títulos de este género para el N64 y que se piensa, estarán listos a finales de este año y en los primeros 6 meses del '98.

Acclaim promete muchas cosas con este juego, primero que nada tenemos que los gráficos de los estadios y los jugadores son hechos con poligonos, muy al estilo de Wayne Gretzky´s 3D Hockey; también se menciona que gracias a esto, se podrá incluir un detalle muy chistoso que es poner a los jugadores con su altura y volumen real (con la programación de este tipo, no es algo muy complejo y si alguien no lo había hecho antes, es por que es un poco tedioso). Obviamente, los movimientos de todos los personajes están detalladamente capturados gracias a la tecnología de esta compañía, que no pierde la oportunidad para mencionarlo y presumirlo. Otras de las cosas que se piensan incluir en este título son un nuevo sistema de inteligencia artificial, que hará más dificil de vencer al equipo controlado por el CPU, una programación de física real para controlar el movimiento del Puck y la posibilidad de editar a tus jugadores como en NFL Quarterback Club.



Otro de los aspectos en el que Acclaim está poniendo mucho interés para comercializar sus juegos, es el hecho de que figuras importantes dentro de cada deporte, patrocine su juego. Esto lo están haciendo en NFL Quarterback Club y también en NHL Breakaway 98, donde Keith Tkachuk (¡salud!) campeón de goleo de la temporarda 96-97, prestará su nombre para la promoción del juego. De cualquier forma, hay que mencionar que él no será el único jugador conocido que estará en este juego, pues desde que NHL Breakaway 98 tiene las licencias de la NHL (Liga profesional de Hockey) y la NHLPA (Asociación de Jugadores de Hockey), en este juego estarán tanto los equipos profesionales, como los nombres de los jugadores y todas sus estadísticas reales de la temporada anterior.

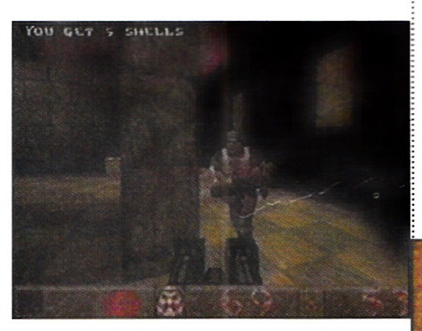


ACCLAIM

Además de los juegos que ya hemos mencionado de deportes de la compañía Acclaim, ellos presentaron en un salón reservado para VIP ("Very Important People", Gente Muy Importante), un prototipo al 20% de un juego de Soccer para el N64. Este título se veía bien, pero tendrán que mejorarlo mucho más para alcanzar al de Konami.

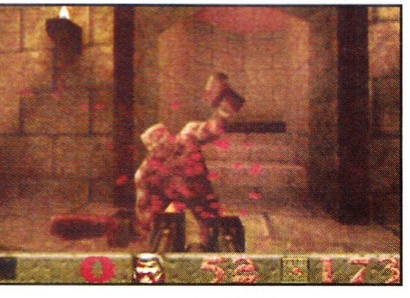
QUAKE

Uno de los juegos que ha causado más impacto dentro del género de pimera persona en los últimos meses, es el nuevo título de Id Software para PC: Quake. A sabiendas de eso, Midway se encuentra en este momento trabajando en la adaptación de este juego para el N64. Si tú has tenido la oportunidad de jugar este título, sabrás que gráficamente tiene muchas cosas muy buenas, como fuentes de luz, enemigos totalmente poligonales, movimientos de la vista del personaje (no se queda la vista siempre al frente como en Doom, ya puedes voltear hacia arriba o abajo) y una inteligencia artificial, que los hace ser bastante agresivos. Pues bien, todos esos aspectos serán llevados fielmente al N64, gracias al poder de su procesador.





La versión que estaba de muestra en el evento, todavía estaba muy preeliminar y parecería muy difícil de creer, que todo lo prometido pueda ser incluído, pero los programadores no lo dudan ni por un momento.



Sin embargo, hay algunas cosas que no se anuciaron y que sería bueno conocer: ¿Tendrá Quake 64 algún modo de multijugadores?, ¿Serán exactamente los mismos niveles que en la versión de PC o vendrán algunos totalmente nuevos?. Próximamente tendremos las respuestas a todas estas preguntas

MIDWAY



QUEST 64

Quest 64 será el primer RPG que salga para el N64, lo cual nos da mucho gusto, pues ya se habían tardado en anunciar un juego del género para este sistema.
En la historia de este título manejas a Shanjaque, un joven aventurero que tiene el don de manipular a los 4 elementos de la naturaleza, lo cual lo hace uno de los guardianes de la humanidad, conocidos como los "Spirit Tamer". De repente, una fuerza extraña roba el libro de los secretos de los "Spirt Tamers", convirtiendo así la isla en donde se lleva a cabo la acción (Seltland) en un completo caos y el único que puede poner un orden a esto es Shanjaque. Para llevar a cabo su misión, el personaje central puede hacerse acompañar por 2 personajes más que conocerá a lo largo del juego y decir largo es verídico, ya que tienes que explorar en su totalidad la isla de Seltland y sus 3 países que la componen (Velagoon, Anglus y Stonia).
Este juego nosotros lo conocimos hace más de 6 meses, cuando asistimos al Shoshinkai Show en Tokyo, pero en aquella ocasión mencionamos que ese juego se llamaría "Eltale" y que estaba siendo desarrollado por Imagineer. No sabemos si ese vaya a ser el nombre con el que va a salir en Japón, pero es bueno saber que alguien lo va a comercializar en América.















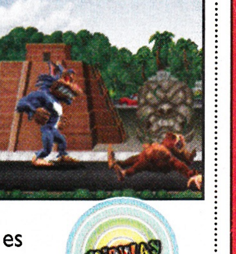




RAMPAGE WORLD TOUR*

La verdad es que este juego es un verdadero problema. Según la lista de juegos que se mostrarían para el N64 que saca Nintendo, este título no estaba anunciado para aparecer en este sistema, según la lista de Midway tampoco está anuciado, pero en un video que se repetía constantemente en el stand de esta compañía los días del evento, se mencionaba que sí saldría para el N64. Nosotros ante tal confusión, le preguntamos a uno de los trabajadores de Midway qué nos podía decir al respecto, pero él tampoco sabía qué era lo que estaba pasando.
De cualquier forma te presentamos este juego (por si es que SI está planeado), nosotros trataremos de investigar de nuevo con la gente de Midway para ver qué onda.





¡El E3 en América!

IDG World Expo, los organizadores del E3, anunciaron que este evento tendrá una presencia importante en el EMEE o "El Mundo de Entretenimiento Electrónico" que se llevará a cabo los días 23 a 25 de Septiembre de este año en el Palacio de los Deportes en la Ciudad de México.
A grandes rasgos, el EMEE es un show en el que se presentarán 4 diferentes mercados de entretenimiento: Entretenimiento interactivo y software educacional, video software, instrumentos musicales y aparatos electrónicos.





ROAD TO WORLD CUP 98*

Aunque Nintendo y EA Sports ya habían firmado un convenio para lanzar varios juegos, en este evento sólo anunciaron uno y queremos que te fijes bien que dijimos anunciaron, porque ni siquiera lo presentaron.
Road to World Cup 98 es un juego de Soccer en el que podrás elegir a muchas de las selecciones que ya



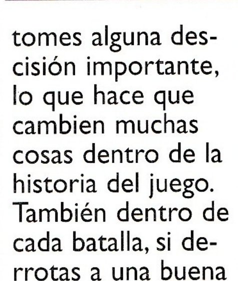
están clasificadas para la Copa del Mundo del '98. Nosotros sólo esperamos que esta vez sí les quede mejor que el de FIFA 64.

EA SPORTS

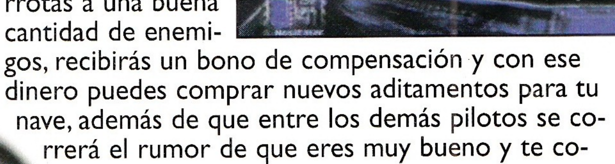
ROBOTECH: CRYSTAL DREAMS

Vale la pena advertir, que seguramente muchos de los aficionados más exigentes a la serie de TV (y la película) de Robotech (o Macross, para los que no les guste el nombre americano) verán una serie de "defectos", por así llamarlo, en este título, pero nosotros que hemos seguido el desarrollo de este título en el último año, podemos decir que ha mejorado mucho (tal vez no lo que muchos esperan, pero sí ha sido bastante).
Ya alguna vez dijimos que este juego se basa en algunos de los personajes de la serie, pero que se trata de una historia totalmente nueva, así como el héroe. Básicamente, podemos decir que tienes que pelear en el espacio, contra diferentes tipos de ejércitos enemigos. En medio de alguna batalla, de repente, se te pedirá que



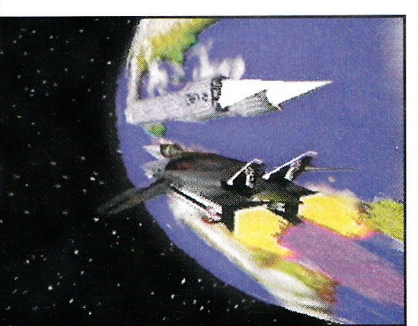


tomes alguna descisión importante, lo que hace que cambien muchas cosas dentro de la historia del juego. También dentro de cada batalla, si derrotas a una buena cantidad de enemigos, recibirás un bono de compensación y con ese dinero puedes comprar nuevos aditamentos para tu nave, además de que entre los demás pilotos se correrá el rumor de que eres muy bueno y te comenzarán a tratar con más respeto. Tu nave tiene la capacidad de cambiar en plena batalla a los 3 modos clásicos que se vieron en la animación (Fighter, Battloid y Guardian) y cada uno de estos modos tiene diferentes formas de ataque, por lo que tienes que decidir cuál te conviene en ciertos momentos.





El juego está lleno de detalles, según nos comentó Donald C. Rottiers, quien es uno de los encargados de los 3 proyectos que tiene esta compañía para el N64. Como ejemplos nos mencionó, que decidieron programar la distancia real que hay entre la tierra y la luna ("de hecho, puedes intentar volar hacia la luna, pero quien sabe si te vaya a alcanzar el combustible" nos comentó). También nos mostró algunos de los diálogos que hay en el juego (algo así como en Star Fox) y nos dijo que eran aproximadamente 20 minutos de diálogo continuo, el que estaba programado dentro del juego. También aprovecharon para decirnos que este juego DEBE estar listo para antes de fin de año, lo cual es muy probable, pues ya casi estaba programado todo, pero aún así falta ponerlo en orden.







¿Estás interesado en programar un juego para el N64?. Observa esto: Para empezar necesitas una computadora Silicon Graphics más o menos poderosa, ¿qué tal un modelo de "escritorio" como el que se ve en la foto?. Eso te saldría unos US$7.200 dólares aproximadamente. Después de eso, necesitas comprar el emulador del N64 para conectarlo a la SG, eso te cuesta US$5.100. Pero no creas que a cualquiera se los venden, pues necesitas ser licenciatario.

SAN FRANCISCO RUSH

Al igual que Mace: The Dark Age, este juego es una conversión de un juego de Arcade de Atari por parte de Midway y que por cierto, está quedando muy bien.







San Francisco Rush es un juego de carreras que te lleva a competir en diferentes escenarios de la ciudad de San Francisco (por eso el nombre). Para poder competir tienes la posibilidad de elegir entre diferentes vehículos, algunos de ellos tienen control de tipo Arcade, otros de simulador y todos con diferentes características de manejo. Estos coches también pueden ser seleccionados para tener trasmisión automática o manual, cosa que también le agrega bastante reto al juego.



Una de las cosas que lo hacen muy llamativo, es el hecho de que mientras estás compitiendo, puedes desviarte en algunas partes de lo que es el curso principal y así encontrar algunos atajos. Muchos de estos atajos son bastante espectaculares, pues hay uno en el que hasta saltas por una rampa y caes en la azotea de un edificio, para después dar otro gran salto y caer de nuevo en el curso principal. Este aspecto del juego le da más cosas qué descubrir a los videojugadores.

Alguna vez nos comentaron que la adaptación está siendo elaborada por el equipo desarrollador que programó la primera versión de Wayne Gretzky 3D Hockey para el N64, y que según el punto de vista dentro de NOA, este era uno de los equipos que más provecho le ha sacado a las herramientas gráficas de este sistema, cosa que se ve claramente, pues es una muy buena adaptación.

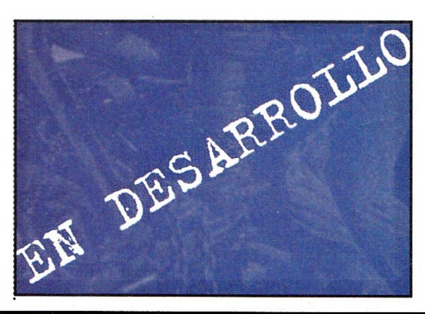






SIM CITY 64

Aunque este juego está siendo desarrollado por Maxis, no será comercializado por ellos, sino por Nintendo. A grandes rasgos (y aunque no estaban autorizados para hacerlo), la gente de Maxis nos comentó que esta versión de Sim City, estará basada en el clásico juego que apareció en el

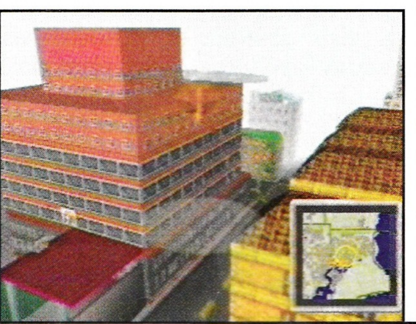


SNES, sólo que incluirá nuevas opciones de las que no quisieron dar detalles y los gráficos serán en 3D.

MAXIS/NINTENDO

SIMCOPTER

Hablar de Maxis es decir que el juego que se va a mencionar lleva como primer nombre el "Sim" y esta vez no vamos a ver una excepción. El juego de SimCopter está siendo desarrollado para el N64 y está totalmente basado en la versión de PC. La cuestión con este título es la siguiente: Tú estás abordo de un helicóptero que patrulla una compleja ciudad (del



tipo de esas que se diseñan en juegos como Sim City) y tu labor es la de conservar el orden en esta gran ciudad. Al estar piloteando tienes una ventana donde puedes tener la vista general de la ciudad y así evitar perderte. Pero, ¡ojo!, que tu cometido no es estar paseando nada más, reportando el tráfico y explosiones de pipas de gas, pues de repente te llaman de la central para darte a conocer cuando algo raro está ocurriendo. Entonces tendrás que atender a llamados de alerta cuando hay tráfico en ciertos entronques, o un sujeto esté corriendo a altas velocidades. Aunque vale la pena mencionar que no todo lo haces en el helicóptero, pues hay ocasiones



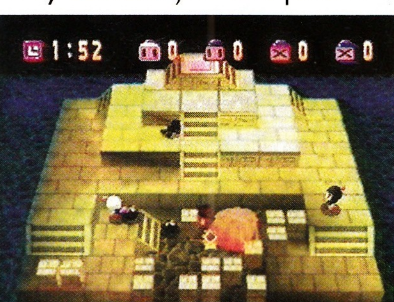


en las que te podrás bajar de él para prestar ayuda directa a los habitantes de la ciudad simulada. Este juego aún está muy preliminar y falta saber qué otras cosas tendrá, pero el concepto suena muy interesante. Gráficamente no luce muy atractivo y parece que hay mucho problema con la niebla, pero habrá que esperar a la versión final para dar un veredicto más certero.



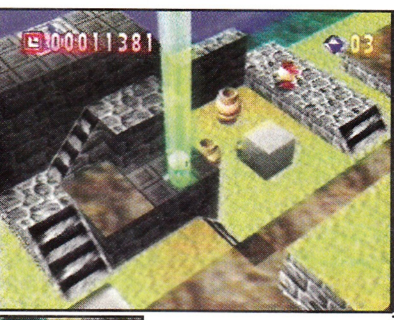
SUPER BOMBERMAN 64

Realmente fue un placer para nosotros poder llegar al stand de Hudson, tirarnos en el piso y jugar por un buen rato Super Bomberman 64 (obviamente esto no fue bien visto por muchos y alguien del equipo recibió un pisotón accidental en la mano, pero estábamos muy cansados). El mes pasado comentamos algo al respecto de este juego y afortunadamente esta vez podremos ampliar un poco más en detalles. El modo de juego importante de SB 64 es el de "Quest", en este modo exploras diferentes mundos con la finalidad de derrotar al jefe que ahí habita. Obviamente las cosas no son tan fáciles, pues los jefes están escondidos y además protegidos por un sello muy particular; así que lo primero que debes hacer, es localizar los diferentes candados

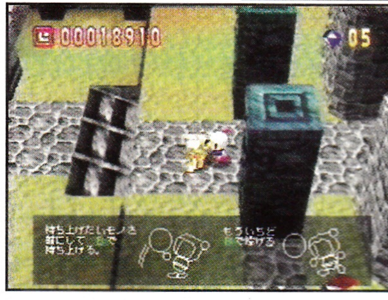




del sello y desactivarlos para romperlo. Cada mundo tiene diferentes sub-escenas y para activarlas tienes que derribar paredes, llegar a ciertas zonas y hacer más accio-







nes que requieren de mucho ingenio. Aunque el concepto clásico del juego de Bomberman queda destituído con este modo de juego, no vemos ningún problema en ello, pues este nuevo estilo de jugar Bomberman nos gustó bastante, porque ya no sólo se trata de hacer explotar bombas cerca de los enemigos y ya, pues ahora para poder avanzar, requiere que pienses un poco más tus acciones.

Lo que si no ha cambiado es el modo de Vs. Ahí se pueden enfrentar hasta 4 jugadores y el objetivo es eliminar a tu rival con tus bombas. La particularidad de este modo en la versión de N64, es que algunos escenarios ya tienen varios niveles de altura, lo que te da lugar a pensar nuevas estrategias para estar molestando a tu enemigo.



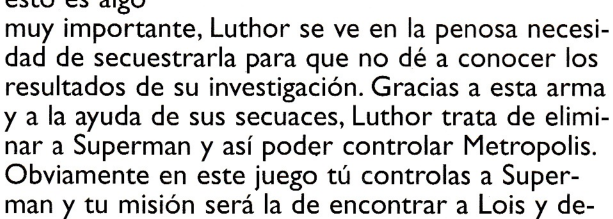
Este juego será compatible con el Controller Pack, para guardar todos tus avances en el modo de "Quest".

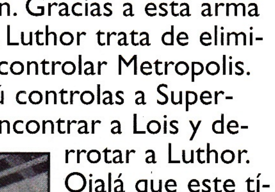


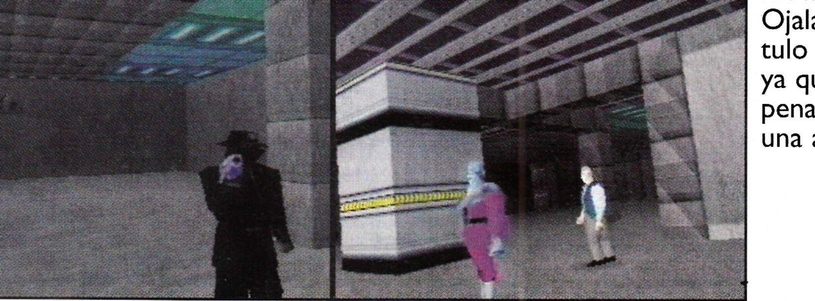
SUPERMAN 64*

En realidad, solamente tenían un demo de este juego y se podía jugar un poquito con la cámara (después de 3 minutos de jugar, se trababa el prototipo). Pero aún así, pudimos ver que este título promete mucho, además de que le quedan perfectamente bien los polígonos a los personajes (si tú has visto la serie sabrás que nos referimos a las caras "medio" cuadradas de los dibujos). En realidad no vimos nada más que a Superman en una posición medio rara (y quién sabe cómo podías hacer que rotara). La historia de este juego es -o será- más o menos así: Mientras Lois Lane se encontraba en una de sus clásicas investigaciones a la persona de Lex Luthor, ella descubre que este personaje se encuentra desarrollando algo llamado "Lexoskel-5000" y como esto es algo muy importante, Luthor se ve en la penosa necesidad de secuestrarla para que no dé a conocer los resultados de su investigación. Gracias a esta arma y a la ayuda de sus secuaces, Luthor trata de eliminar a Superman y así poder controlar Metropolis. Obviamente en este juego tú controlas a Superman y tu misión será la de encontrar a Lois y derrotar a Luthor. Ojalá que este título quede bien, ya que sería una pena que fuera una aberración.











THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA 64

Nos parece una muy buena idea que Konami haya decidido traer a América la nueva versión del juego "Gambare Goemon". Una de las características de esta serie de juegos, es que se han preocupado en presentar siempre cuestiones muy interesantes



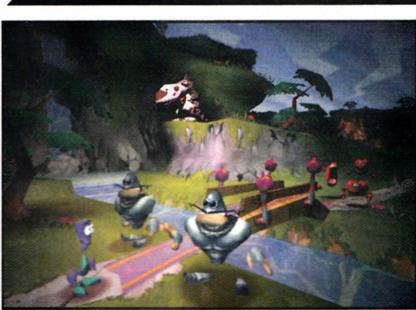
del género de Acción/Aventura y en este caso, este título no se piensa quedar atrás en ese respecto. Básicamente, podemos decir que The Legend of the Mystical Ninja, será un juego de aventuras en donde podrás conducir a Goemon (no sabemos cómo se le vaya a llamar al personaje principal aquí en América) a través de diferentes lugares. El juego nos recuerda bastante a Super Mario 64, por la forma en la que se desarrolla la acción y por los movimientos que puede ejecutar el personaje, pues el también ataca, nada, escala y hasta habla con la gente.



La diferencia radica en que en este título, tienes que estar investigando más al estilo de los RPG, pues tendrás que hablar con la gente para obtener información que te ayude en tu misión.

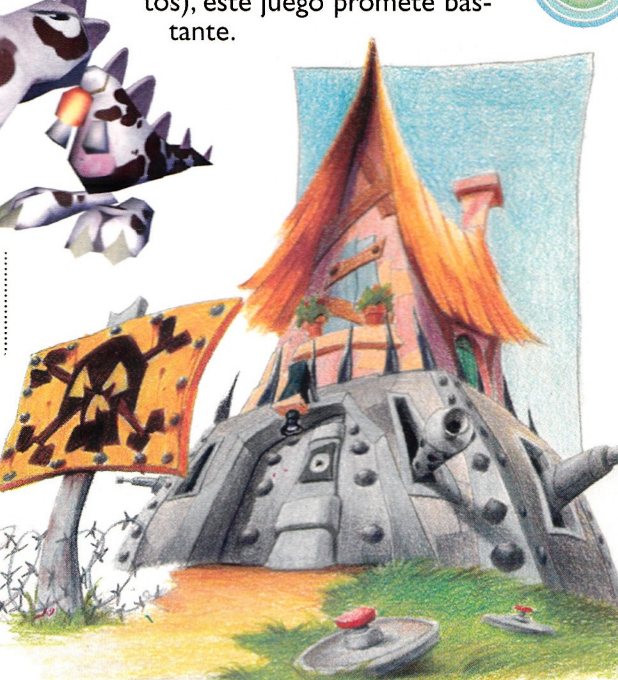


TONIC TROUBLE



Si hablamos de juegos con historias raras, definitivamente este título es el mejor de esta categoría de entre todos los que se presentaron en el E3. En Tonic Trouble el personaje principal es un extraterrestre morado de nombre Ed, quien está a cargo de cuidar una misteriosa lata, la cual cae a la Tierra en uno de los típicos descuidos de este sujeto, causando una mutación en todos los habitantes de este planeta. No conforme con eso, un sujeto de nombre Grogh the Hellish, se aprovecha de la situación apoderándose de la lata y de paso tomando control del planeta. Es entonces cuando Ed, es sentenciado a recuperar la lata y a volver todo a la normalidad. Tonic Trouble es un excelente juego de Acción/Aventuras, con gráficos poligonales y mundos en 3D, con texturas de colores muy llamativos (tal como se ve en las fotos). Este juego aún se encuentra en etapa de desarrollo, pero según los diseñadores, el personaje principal tendrá una buena cantidad de habilidades, amigos y sobre todo muchos enemigos. Por lo pronto (y por lo que vemos en las fotos), este juego promete bastante.





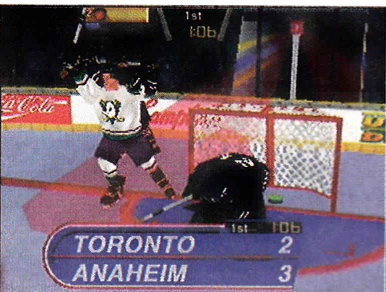
TOP GEAR RALLY

En este evento tuvimos la oportunidad de ver la versión prácticamente terminada de Top Gear Rally y la verdad es que ha mejorado mucho en un mes, de cuando lo vimos en Nintendo. Para empezar sí trabajaron un poco en la movilidad (hay modo de Arcade y Simulación). A decir verdad, es muy difícil decidir cuál es el mejor juego de carreras de los que se mostraron en el evento.



WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98

"¿Por qué Midway está exhibiendo el juego de Wayne Gretzky´s 3D Hockey, si ya tiene un rato que salió?" fue nuestra pregunta cuando llegamos al Stand de Midway y vimos este juego. Ya después nos enteramos que se trataba de la versión 98 de este título.



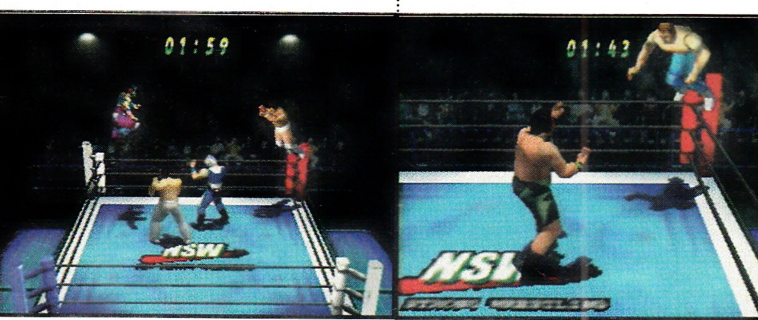
Seguramente cuando tú conozcas este juego, los gráficos no te sorprenderán en lo más mínimo, pues son exactamente iguales a los de la primera versión (después de observarlo por algunos minutos, lo único que notamos de diferente, son algunas tomas de cámara, pero nada más). Según el boletín de prensa de esta compañía, la nueva versión de Wayne Gretzky´s 3D Hockey, incorpora a los 26 equipos de la NHL, cada uno con 17 jugadores y ahora podrás elegir el número de jugadores en la cancha para cada partido (de 3 a 5 por equipo), habrá diferentes modos de jugar (exhibición, temporada, Playoffs...), también hay una nueva opción que te permite intercambiar jugadores para hacer tu propio "Dream Team" y fueron programadas muchas de las estrategias reales de Wayne Gretzky. Desafortunadamente, nosostros notamos que la jugabilidad era la misma. Sería bueno que le dieran un poco más de trabajo, para hacerla mucho más fluida y que se note una diferencia de esta, a la del primer Wayne Gretzky.

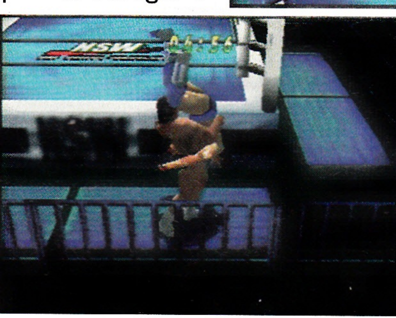


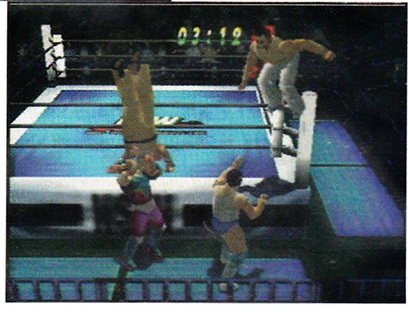


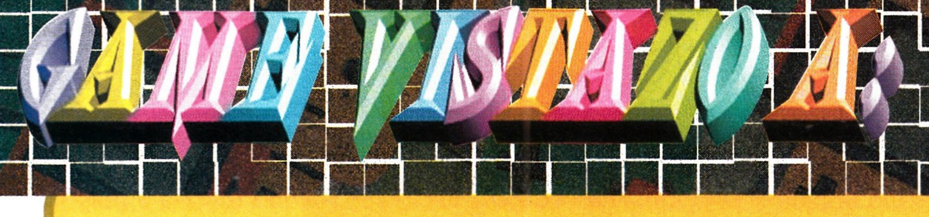
WCW VS. NWO

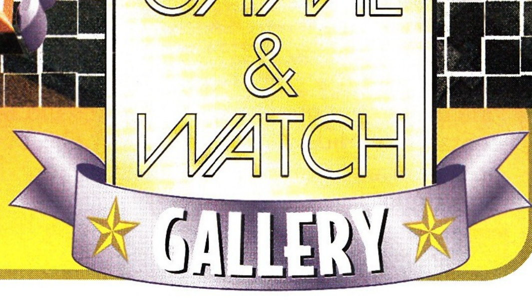
Este es otro de los títulos que THQ planea sacar este año para el N64. El encargado de la programación es Asmik y se piensa sacar a la venta entre Octubre y Noviembre. En el momento de mostrarlo, se tenía listo un 60% del juego y se veía decente. Aquí podrás escoger a 80 luchadores (se piensa que puede llegar a haber más) que pertenecen a la WCW, a la NWO y otros más de asociaciones ficticias. En este juego podrán participar hasta 4 personas de manera simultánea. Otra cosa de las que se dijo referente al cartucho, es que cada personaje contará con por lo menos 10 poderes especiales. La acción tanto dentro como fuera del ring será rápida, salvaje y divertida ya que varios de los movimientos son tan espectaculares y ridículos que nunca podrás verlos en televisión (eso fue lo que dijeron las personas en el stand de THQ, así que no nos eches la culpa si lo anterior sonó medio raro). Dijeron también que pensaban ponerle más animación en las gradas y que todavía faltaban más detalles estéticos por programar. Por cierto hubo un día donde se presentaron algunos de los luchadores que aparecerán en el juego y como no pudimos ir a verlos Rodrigo Ríos se puso muy triste, tanto que ya no quería saber nada del E3, pero le dijimos que la vida seguía adelante y que no olvidara que pudo ver en vi-vo a George Benson en la fiesta privada que dió Nintendo (hubieran visto el brillo que salió de sus ojos).











En esta ocasión vamos a mostrar las galerías que obtienes al lograr 400 y 800 puntos en los juegos que ofrece este título. Además vamos a dar uno que otro tip, para que te sea imposible acabar el juego.



Algo que es muy importante en la versión clásica de este título, es que si logras hacer 300 puntos sin que hayas cometido ningún error, como premio contarás con la ayuda de dos monitos en el piso de enmedio y así sólo te tienes que preocupar de que no se te caiga el aceite del techo. Además, los puntos que te dan, te los cuentan dobles.





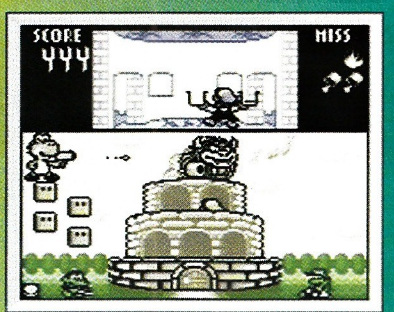


Cuando tengas lleno tu balde y veas que va cayendo aceite, vacía éste y mientras te cuentan los puntos, colócate debajo del aceite que cae, ya que la acción se detiene mientras te suman los puntos, lo que ocasiona que tengas más tiempo de actuar.

Esta versión tiene un detalle que te sirve muy bien para hacer una cantidad de puntos increíble. Cuando llegues a 1,000 puntos, el marcador volverá a iniciar en 0 (como en las otras versiones), pero también lo hará la velocidad del juego. Así, hacer 1,000 puntos te va a costar el mismo trabajo que 2,000.

En la versión moderna, si vacías el contenido de tus baldes llenos cuando Yoshi está en alguna de las dos orillas, obtendrás un bloque. Si lo haces en la orilla derecha, el bloque te dará unas monedas, dependiendo de cuánto aceite le des a Yoshi. En la orilla izquierda, puedes juntar 4 bloques que le servirán de escalón a Yoshi para dispararle a Bowser y obtener más puntos. Yoshi puede usar cuatro objetos diferentes: una flama, un huevo, una pistola de agua o una sandía.



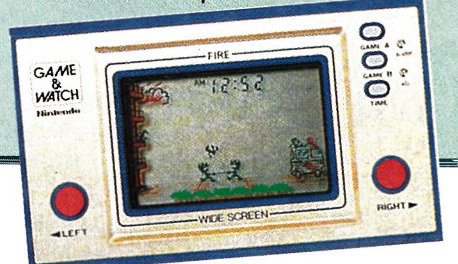


Así es como se veía en esos tiempos el original Oil Panic, en pantalla doble. Qué lástima que ya no se puedan conseguir. Así como están relanzando juegos como Super Metroid o Super Mario Kart, deberían sacar una reedición de estas reliquias, ¿no crees?

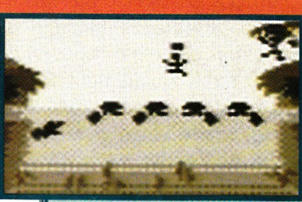
Las galerías que obtienes en este juego son:



Fire
Fecha de lanzamiento:
31 de Julio de 1980.
Hay que ayudar a las víctimas del incendio a escapar del infierno usando tu trampolín.

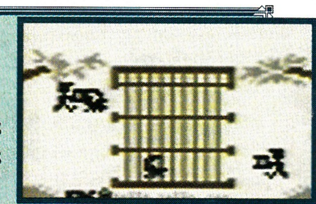


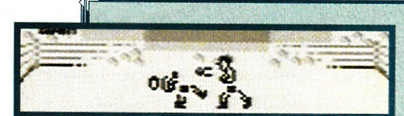




Turtle Bridge
Fecha de lanzamiento:
1o. de Febrero de 1982
Tienes que usar el puente de tortugas para pasar de un lugar al otro y entregar tu paquete. Desafortunadamente, las tortugas ven comida debajo del agua y se sumergen para tomarla, ocasionando que el puente quede incompleto.

Lion
Fecha de lanzamiento:
27 de Abril de 1981
Unicamente tienes que mantener a los leones dentro de su jaula, usando sillas para hacer que retrocedan.

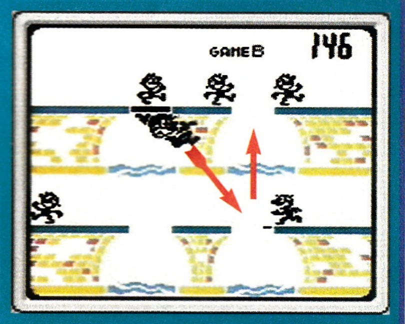




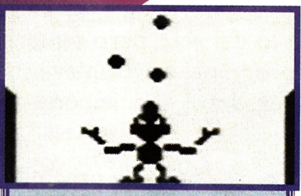
Boxing
Fecha de lanzamiento: **31 de Julio de 1984**
Este fue el primer juego de versus que salió para los G&W. El objetivo es derribar a tu oponente usando golpes y esquivar los suyos.



Las galerías que obtienes en este juego son:



En la versión clásica es muy importante que estés escuchando los "ticks" que hace el juego, ya que te van a ser útiles. Es algo así como un metrónomo (esa cosa que usan los que tocan el piano para llevar el ritmo) y es indispensable para que puedas hacer muchos puntos. Esto te sirve mucho, sobre todo en estas ocasiones donde tienes que moverte al ritmo de los "ticks" usando el botón de diagonal. Es importante que sepas que un "tick" es para la parte de arriba y otro para la de abajo, así ambas partes no se moverán al mismo tiempo.

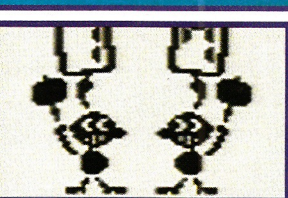


Ball
Fecha de lanzamiento:
28 de Abril de 1980
Fue el primer G&W que salió a la venta. En este legendario título, tienes que evitar que las pelotas se te caigan.



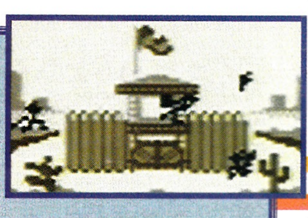
Parachute
Fecha de lanzamiento:
19 de Junio de 1981
Tienes que rescatar a los paracaidistas, para que no caigan al mar donde hay un tiburón que espera por alguno de ellos.

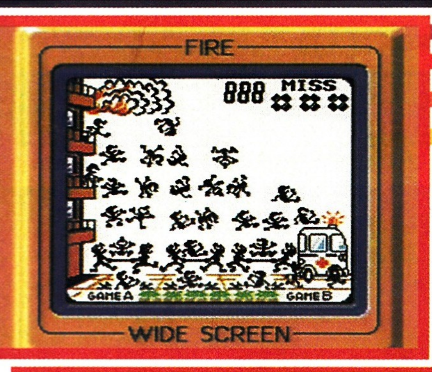




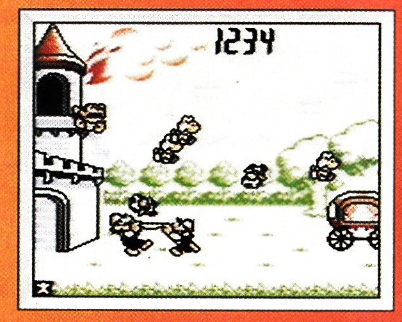
Judge
Fecha de lanzamiento:
4 de Octubre de 1980.
Tienes que presionar el botón de disparo cuando el marcador empiece a contar. Si logras presionarlo más rápido que la máquina, ganas. Es muy parecido a la opción de Kirby Samurai en Kirby Super Star.

Fire Attack
Fecha de lanzamiento:
26 de Marzo de 1982
Afuera del fuerte, hay unos sujetos que están lanzando antorchas encendidas y tú tienes que evitar que caigan dentro y provoquen un incendio.





Las galerías que obtienes en este juego son:



Puesto que te puedes mover usando ya sea el pad o los botones, te recomendamos que utilices ambos al mismo tiempo para que puedas moverte de un extremo a otro. Por ejemplo, aquí se necesita rescatar al Honguito y Mario y Luigi están del otro lado. Al presionar Derecha y A al mismo tiempo, podrás llegar a tiempo para rescatarlo. Esto te sirve mucho, sobre todo cuando tienes una bomba en medio de la pantalla y necesitas pasarte al otro extremo de inmediato para rescatar a algún sujeto y dejar caer la bomba. Si quieres hacer esta técnica en la versión clásica, tendrás que presionar los botones no de manera simultánea, sino con un espacio de tiempo entre uno y otro. Ten muy presente esto, ya que te será de gran utilidad sobre todo en Very Hard.

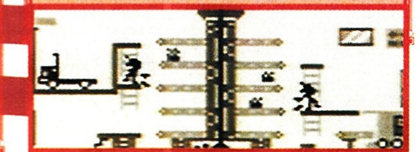


Flag Man

Fecha de lanzamiento:
5 de Junio de 1980
Aquí tienes que sacar el mismo número que sale en la pantalla, presionando el botón adecuado antes de que se termine el tiempo.

Mario Bros.

Fecha de lanzamiento:
14 de Marzo de 1983.
Este juego tenía dos pantallas, una para Mario y otra para Luigi. Aquí tienes que ir tomando las cajas que van saliendo de la banda sinfín e irlas poniendo en las bandas de arriba, para que al final las puedas poner en el camión.



Octopus

Fecha de lanzamiento:
16 de Julio de 1981
Tienes que rescatar el tesoro, cuidándote de que el pulpo no te agarre.



Manhole

Fecha de lanzamiento:
27 de Enero de 1981
Evita que los caminantes caigan al agua.

Perdón, pero aquí están los títulos que no pudimos incluir en el gran reporte que hicimos para este número sobre el E3, tu comprenderás que cuando no hay espacio suficiente uno hace lo que puede ¿verdad?

WHELL OF FORTUNE

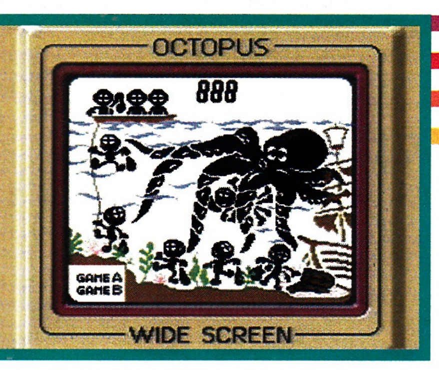
(Gametek): En más de alguna oportunidad debes haber visto algún programa de TV en que los concursantes tienen que adivinar frases ocultas mientras se van revelando algunas letras de éstas, pues bien, estos programa han sido basado de alguna manera en un programa de los EE.UU. llamado Whell of Fortune, si alguna vez has visto alguno, nos evitas darte una larga explicación del concepto del juego, y si no lo viste... pues qué suerte tienes. Básicamente este juego mantiene la misma linea que Jeopardy! para N64 en cuestiones de programación (como lo del set), pero también se han hecho cosas únicas con este juego, ya que ellos grabaron a la conductora del programa norteamericano (Vanna White) e incorporaron el video de ella en el juego. Este título es también para 3 jugadores simultáneos.

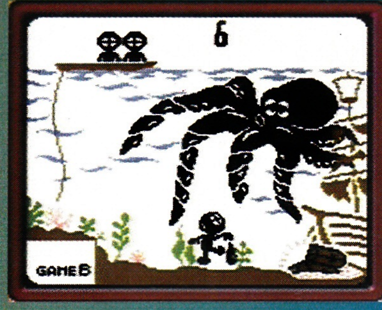
WWF 98

(Acclaim): Otro título que sólo fue anunciado y del que poco se sabe. Después de preguntar un poco, pudimos averiguar que en este título podrás escoger a las estrellas de la liga de lucha de la WWF (por eso el nombre), los gráficos serán en 3D y habrá diferentes tomas de cámara así como una buena cantidad de llaves especiales de esos personajes.

VR BASEBALL 98

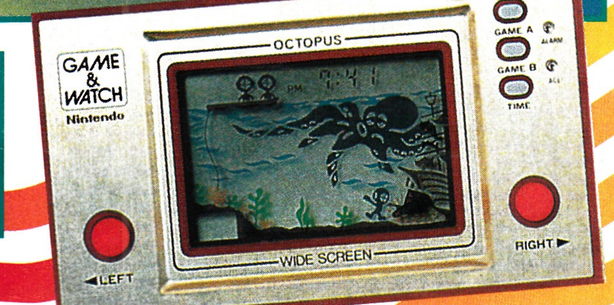
(Interplay): Por el puro nombre te podrás imaginar que este es un título de baseball, pero ¿qué es lo que lo hará extraordinario? según la gente de Interplay una de las grandes características de este título es que podrás controlar la cámara y la ubicarás como a ti más te guste dentro de los estadios (que por cierto, son los originales de la liga norteamericana MLB).
También tendrá cosas que hay en otros juegos de baseball de este sistema, como todos los movimientos capturados gracias al "Motion Capture", los nombres de los jugadores profesionales, diferentes uniformes para cada equipo y una programación física real de la bola.

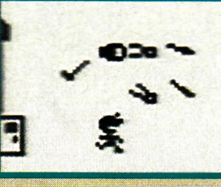




Aquí lo importante es fijarte en el movimiento de los tentáculos. En la versión clásica tienes más problemas con ellos, ya que sólo existen 5 lugares donde puedes estar. Lo más importante aquí es no desesperarte si te encuentras en una situación como la de la foto. Espera que cualquiera de los dos tentáculos de los lados se encojan para moverte y evitar ser estrangulado. Trata de no ser tan avaro y de preferencia vé por dos monedas y regresa al bote. Tal vez pienses que así te tardas más en hacer puntos, pero de esta manera es más fácil lograr los 1.000 puntos.

Las galerías que obtienes en este juego son:





Vermin

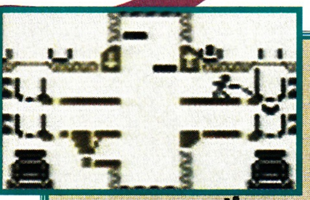
Fecha de lanzamiento:
10 de Julio de 1980
El chiste de este juego es evitar que los topos lleguen a tu hortaliza. Para ello tienes que ponerte a un lado de donde van a salir y el personaje automáticamente les dará un golpe con su martillo para que se estén quietos. Próximamente podremos disfrutar de este juego en la secuela de este cartucho.

Chef

Fecha de lanzamiento:
8 de Septiembre de 1981
El objetivo de este título es evitar que la comida caiga al suelo, ya que hay un ratón que espera a que te descuides para poder apoderarse de lo que se te caiga. Además hay un gato que intenta agarrar la comida con un tenedor, ocasionando una distracción muy importante. Este juego también estará disponible en G&W Gallery 2.

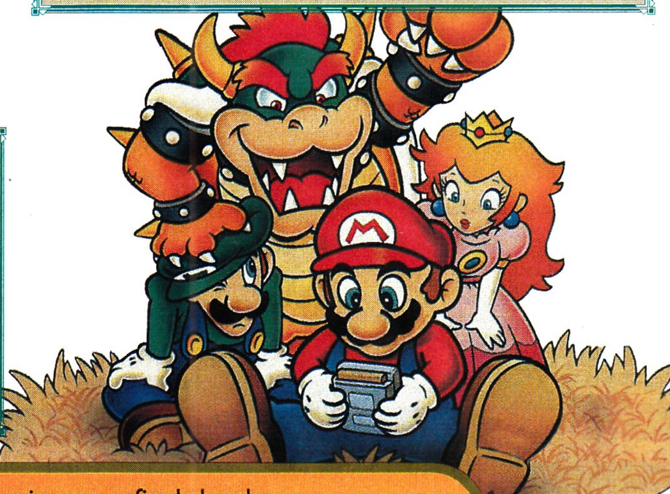
Helmet

Fecha de lanzamiento:
21 de Febrero de 1981
Este juego es muy sencillo, ya que sólo tienes que llegar a la casa de la derecha sin ser golpeado por las herramientas que caen de arriba. Lo difícil es llegar a salvo al otro lado.



Mario´s Cement Factory

Fecha de lanzamiento:
16 de Junio de 1983
Aquí Mario tiene que utilizar las plataformas y escaleras para poder dejar caer el cemento que cae de arriba a las revolvedoras.



Cuando logras hacer 1,000 puntos en 4 juegos, consigues un final donde te muestran el "cast" del juego, o sea, qué personajes aparecen en cada uno. Al hacer 1,000 puntos en 8 juegos, consigues en 2o. final donde puedes ver el "staff", es decir, al equipo de programación. Tener 12 juegos con 1,000 puntos no te da nada. Ahora que sí quieres saber qué pasa cuando tienes todos los juegos con 1,000 puntos pues tendrás que acabar el juego, así que mucha suerte.



TIPS de TUROK DINOSAUR HUNTER

NIVEL 3

THE ANCIENT CITY

Vamos a seguir con más tips de este muy largo juego. Para hacerlo más rápido, vamos a dar la localización de los lugares importantes y su explicación si así lo requiere. Y no vamos a decir "elimina a fulanito aquí" a cada rato; solamente cuando te vayan a emboscar haremos mención de ello.

TECNICA PARA SALTAR

Cuando quieras saltar de un lugar a otro y veas que está algo retirado, intenta esto: Avanza hacia el borde y justo cuando estés en la orilla, espera un poco más para que Turok esté en el aire y ahora salta; así estarás saltando en el aire. No vayas a dejar que pase mucho tiempo después de dejar el piso, si no, no sale.

TECNICA PARA ELIMINAR A LOS ENEMIGOS DETRAS DE LAS PAREDES.



Cuando veas que hay un enemigo detrás de una pared, colócate pegado a ella y usando tu cuchillo, haz como que le estás pegando.



Si ves que sale sangre, entonces sí le estás bajando energía. También funciona cuando tienes a alguien en un techo.

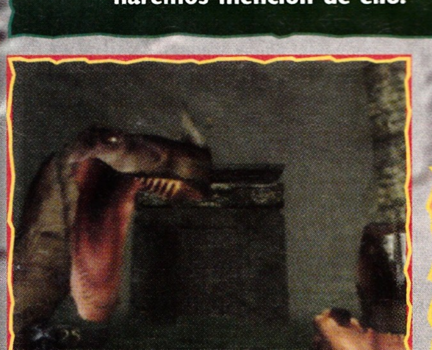
TECNICA PARA ELIMINAR A LOS TURLINS

Esta técnica funciona muy bien con los Turlins que no te disparan. Dirígete hacia el Turlin y con tu cuchillo bájale energía

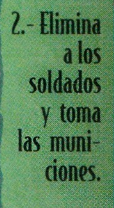




mientras das vueltas alrededor de él. Así mientras se voltea para verte mejor, tú le sigues dando por la espalda.



1.- Revisa bien aquí adentro, ya que hay municiones para la escopeta y energía. Por cierto, arriba del cuarto de la derecha hay más energía.



2.- Elimina a los soldados y toma las municiones.

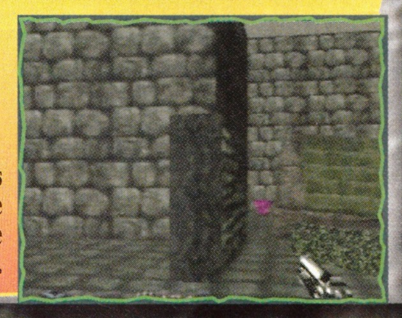


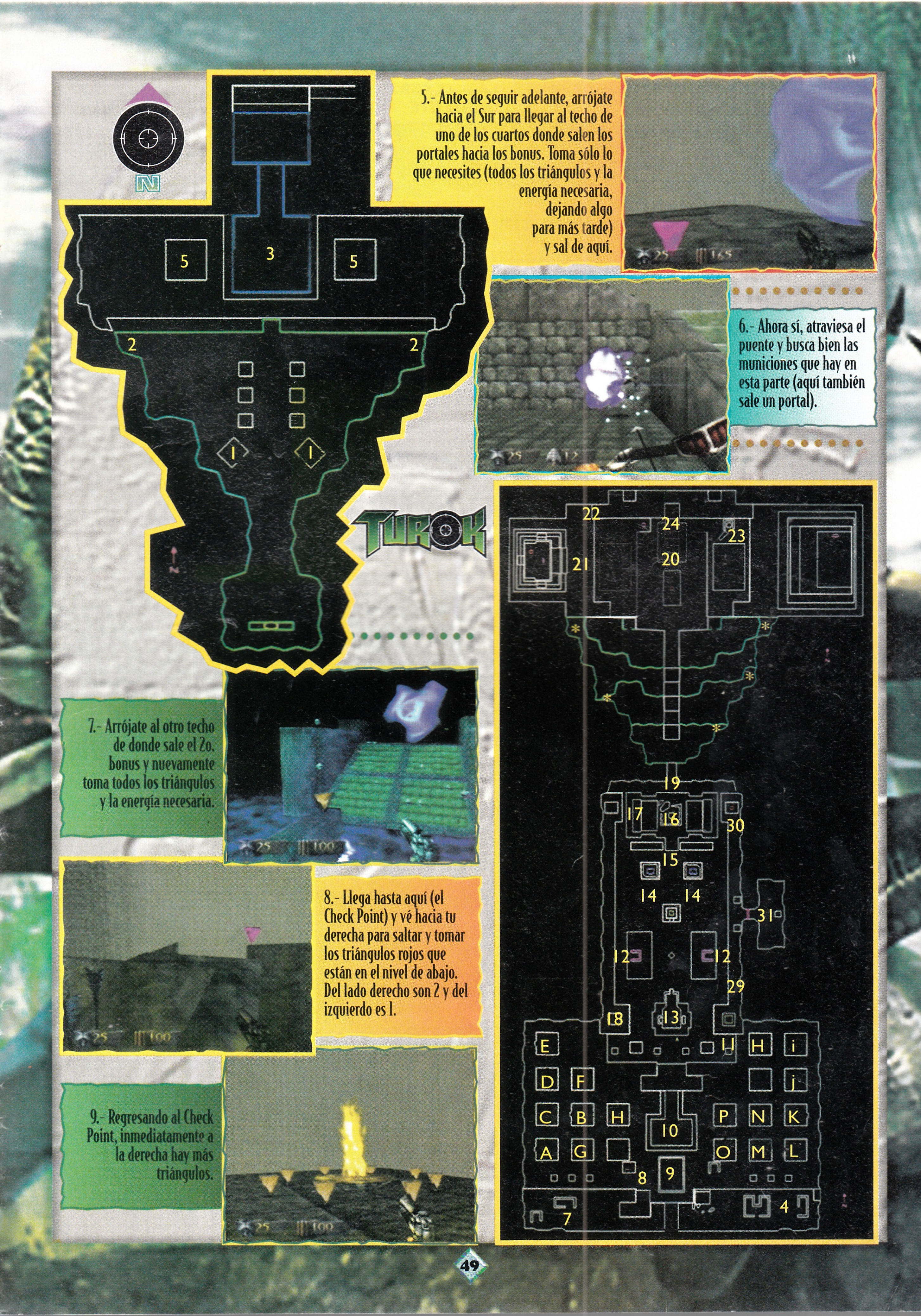
3.- Después de haber eliminado a los enemigos y haber tomado la energía, entra al agua y asegúrate de conseguir los triángulos y las municiones mientras nadas hacia el Norte. Al salir elimina a los 2 tipos que están esperándote y sube por la escalera que te lleva al piso de arriba.





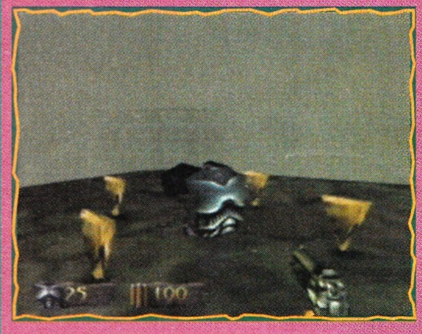
4.- Ya arriba, busca bien en las ruinas cuidándote de no ser sorprendido por los guerreros (utiliza la técnica de arriba). Si observas bien, hay unos triángulos rojos sobre algunas de ellas. Para tomarlos hay que subir al siguiente nivel y saltar (Paso 8).



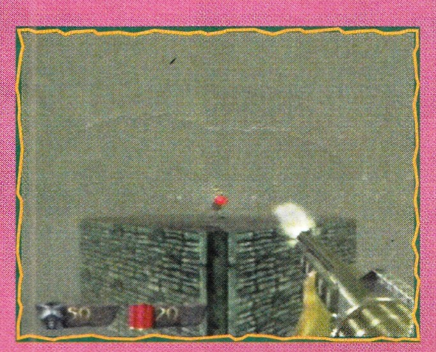

5.- Antes de seguir adelante, arrójate hacia el Sur para llegar al techo de uno de los cuartos donde salen los portales hacia los bonus. Toma sólo lo que necesites (todos los triángulos y la energía necesaria, dejando algo para más tarde) y sal de aquí.
6.- Ahora sí, atraviesa el puente y busca bien las municiones que hay en esta parte (aquí también sale un portal).
TUROK
7.- Arrójate al otro techo de donde sale el 2o. bonus y nuevamente toma todos los triángulos y la energía necesaria.
8.- Llega hasta aquí (el Check Point) y vé hacia tu derecha para saltar y tomar los triángulos rojos que están en el nivel de abajo. Del lado derecho son 2 y del izquierdo es 1.
9.- Regresando al Check Point, inmediatamente a la derecha hay más triángulos.

AHORA VAMOS A VER RAPIDAMENTE LAS "CASAS" QUE HAY AQUI, ENTRA EN ELLAS EN EL SIGUIENTE ORDEN:

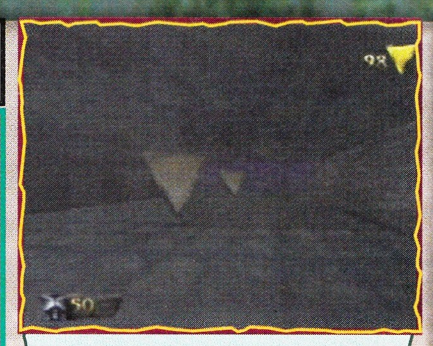
A: Energía en el piso de arriba.
B: Energía en el piso de arriba. De aquí salta hacia C, usando la técnica de salto descrita anteriormente.
C: Elimina al tipo de arriba y salta hacia D.
D: Usa las escaleras que van al Norte para llegar a E y tomar los triángulos y las municiones. Regresa y salta hacia F.



E: Toma los triángulos y deja la armadura para el nivel 8. Regresa a C y usa las escaleras que te llevan al techo de G.

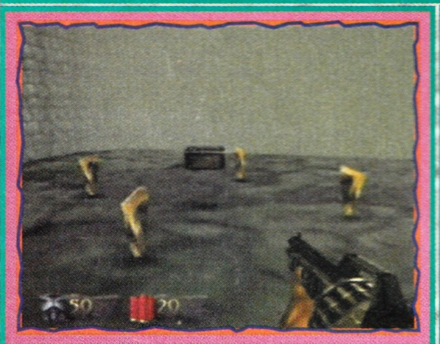


G: Solamente que necesites energía, salta para llegar a G y elimina desde aquí al tipo que está en H.



10.- Si esperas un rato, aquí sale otro portal. También, hacia el Norte hay una pequeña entrada que te lleva a tomar más triángulos y municiones para la pistola.

11.-Y sigue la diversión en los techos de las "casitas". Desde donde está el II en el mapa, salta hacia H.

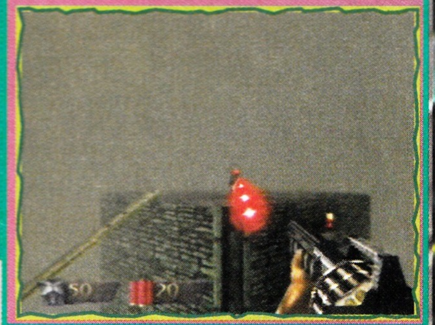


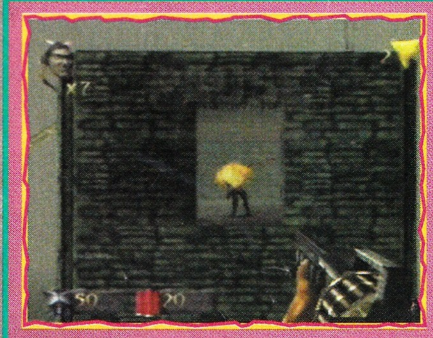
H: Salta hacia I y usa la escalera para llegar al techo de J y de aquí saltar a K para tomar 4 triángulos y municiones.



K: En L hay un chico con su cerbatana, elimínalo desde K y cae en el techo de M.

M: Usa la escalera que te lleva a O. En N hay un Back Pack, pero como eres muy bueno jugando, seguramente aún conservas el Back Pack del nivel 1, así que mejor salta hacia O.
O: Solamente que necesites flechas Tex, sube al techo de P por las escaleras, ya que hay un tipo de esos que resisten mucho y que tiene un arma de grueso calibre.





No olvides revisar aquellas casitas que no vimos y que tienen premios como los segundos pisos de M y P que accedes saltando desde K.

Regresando a 11, revisa bien las 2 casitas que están una a cada lado de las escaleras que te sirven para llegar aquí.

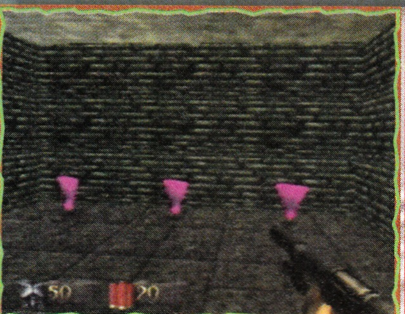




12.- Junto a cada una de estas ruinas hay un Turlin, elimínalo y se abrirá el acceso a los premios que hay aquí dentro.

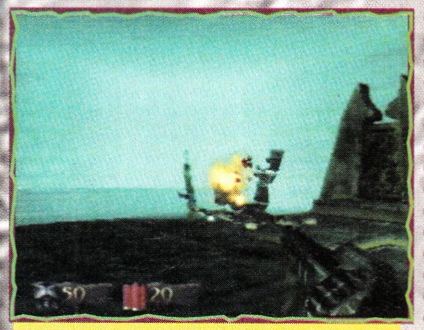
13.- Arriba de esta pirámide hay energía y del lado derecho (hacia el Oeste) hay una entrada secreta donde obtienes 3 triángulos rojos.

14.- En cada uno de los pozos con agua hay pócimas.





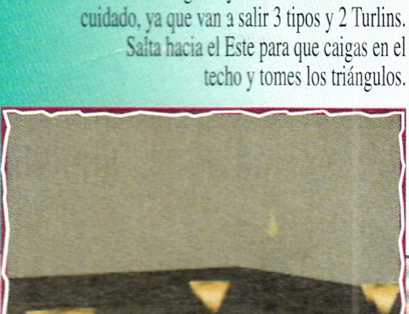
15.- Aquí hay 4 palmeras, 2 de cada lado. En ellas te puedes trepar y conseguir, además de municiones, Spirit Mode, que te será utilísimo para el punto 16.



16.- Entra aquí y utilizando la magia de Spirit Mode, elimina a los 3 sujetos que están dentro y grábate antes de que se vaya... (perdón, es que se fue la luz, pero ya estamos aquí).

17.- Al usar el cuadro de Transport que está al lado de donde grabas, llegas justo arriba del cuarto obscuro. Vé hacia tu izquierda (al Oeste) y salta para llegar a la parte que se ve en la foto. Toma los triángulos y avanza hacia el Sur con cuidado, ya que van a salir 3 tipos y 2 Turlins. Salta hacia el Este para que caigas en el techo y tomes los triángulos.









18.- Aquí tomas la primera llave. Detrás de este cuarto hay energía. También desde aquí puedes saltar al techo del cuarto que está al Sur y esperar para que salga el Bonus.

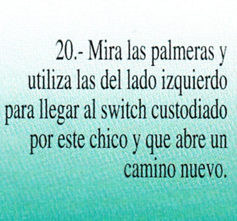
19.- Entra a la siguiente parte de este nivel, pero antes elimina a los tipos que te emboscan. En esta nueva parte vas a ir subiendo unas escaleras. Antes de ir por ellas, mira bien a los lados (*) ya que hay premios y claro, enemigos que asechan.



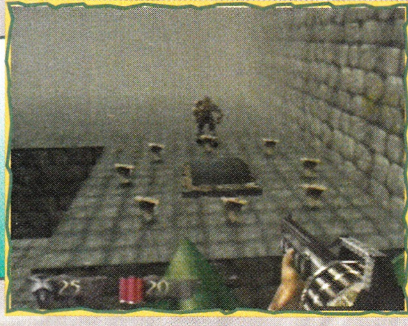




21.- Antes de ir por este camino nuevo, explora bien los 2 templos que hay aquí. En uno de ellos encuentras municioes y en el de más al fondo hay hasta una armadura (recuerda que te recomendamos guardarlas para los niveles finales) que obtienes al activar switch custodiado por un soldado.

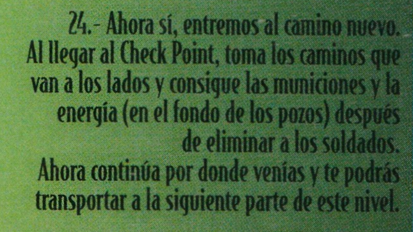


20.- Mira las palmeras y utiliza las del lado izquierdo para llegar al switch custodiado por este chico y que abre un camino nuevo.



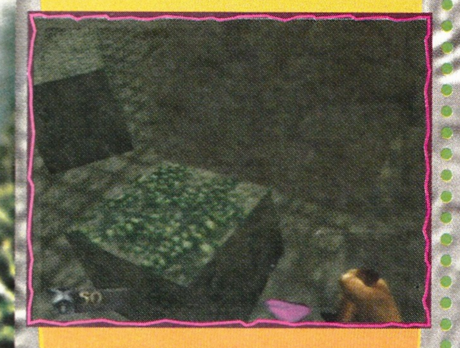


22.- Al Este de este último templo, hay unas escaleras que te llevan a un camino el cual pasa sobre el que se abrió al presionar el switch del paso 20 (tranquilo, ya casi lo exploramos). Aquí encuentras algunas municiones y llegas al otro lado, donde hay otros 2 templos.

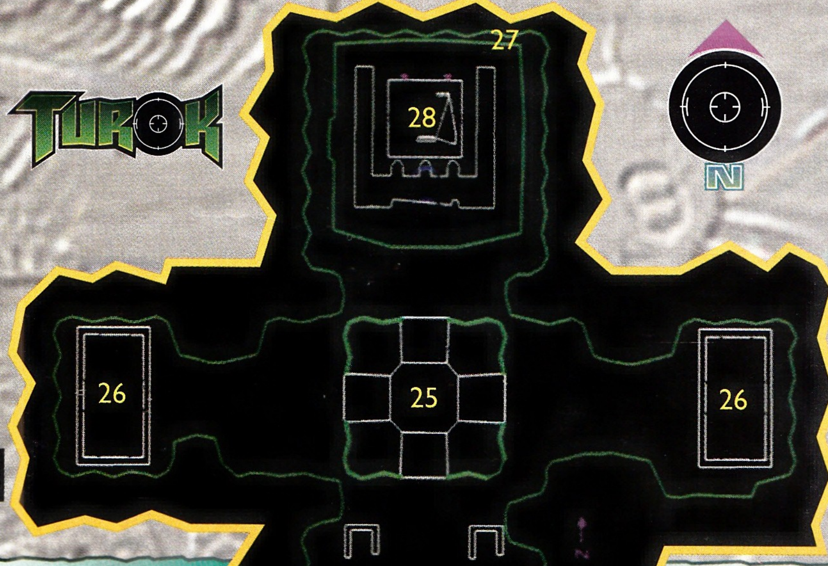


24.- Ahora sí, entremos al camino nuevo. Al llegar al Check Point, toma los caminos que van a los lados y consigue las municiones y la energía (en el fondo de los pozos) después de eliminar a los soldados. Ahora continúa por donde venías y te podrás transportar a la siguiente parte de este nivel.

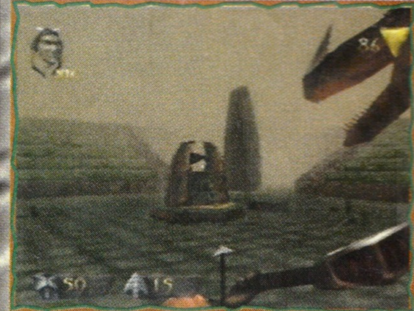




23.- Además de revisar ambos templos (en el primero hay un Back Pack) toma el triángulo rojo que está oculto en la ruinas que se ven en la foto (al Norte del primer templo).



AQUI LO RELEVANTE ES:



25.- La llave número 2.

26.- Los triángulos y las municiones de estos 2 templos. Todos los premios que vas a encontrar siguiendo el contorno de esta parte.

27.- La armadura que está detrás de este otro templo (te recomendamos que hagas una lista de todas las armaduras que has ido apartando, para que no te sea tan difícil encontrarlas luego) y...

28.- La energía que está en el techo y en los costados del templo, así como las municiones justo del lado derecho de las escaleras. Ahora entra a la parte inferior de este templo para que elimines a los 2 Turlins y puedas seguir tu camino hacia abajo. Aquí cuídate de los escarabajos gigantes y toma lo que encuentres antes de saltar a la plataforma del centro y te transportes al...



29.- Este de la pirámide. Elimina a los 2 tipos y al Turlin que salen frente a ti y salta hacia el templo que queda al Oeste, para tomar más triángulos. Regresa al camino y sigue avanzando hacia el Norte, para que actives un switch (30) que abre el camino a la parte final del nivel (31).

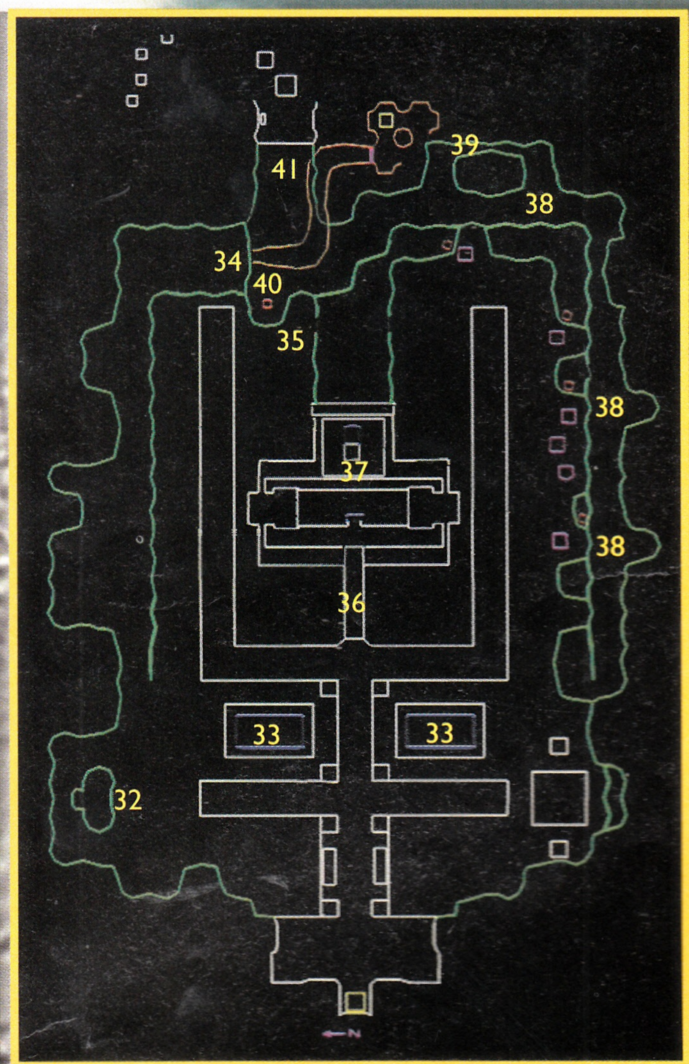


32.- Aquí pasa por el Check Point y hacia el Norte hay una cueva infestada de Leapers que te conduce a más triángulos y a energía.

33.- En estos pozos con agua, hay un triángulo rojo en cada uno de ellos, así como el portal al bonus que aparece después de un rato.

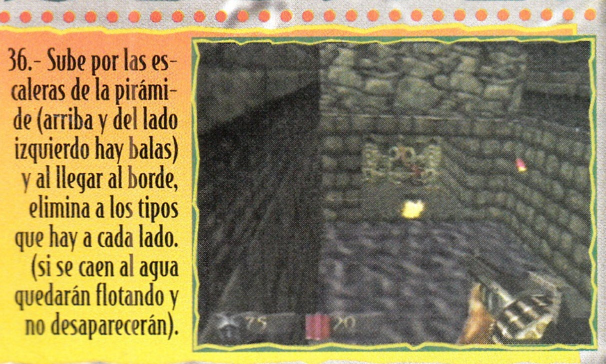
34.- Elimina a los Turlins y no entres aún en la cueva, ya que está cerrada al final y sólo vas a encontrar escarabajos que se saltan la reja.







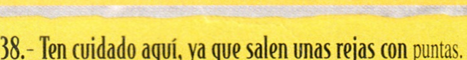
35.- Elimina a este otro Turlin y toma los triángulos que están cerca. También elimina a los soldados que anden por ahí y entra a la cueva que sirve como pasaje para atravesar la montaña. Al final de ésta hay otro Turlin y más triángulos, así como soldados. Ya con estos tipos eliminados, toma los premios que haya en la orilla cuidándote de aquellos tipos que estén cerca.



36.- Sube por las escaleras de la pirámide (arriba y del lado izquierdo hay balas) y al llegar al borde, elimina a los tipos que hay a cada lado. (si se caen al agua quedarán flotando y no desaparecerán).

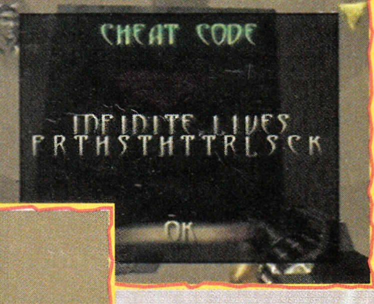


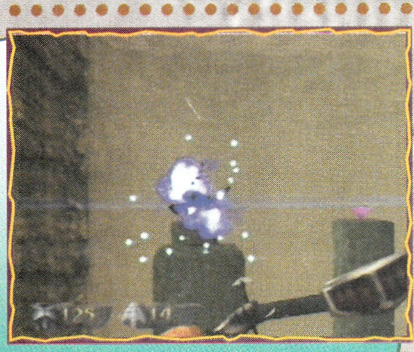
37.- Enfrente del borde, hay un camino que te lleva del otro lado de la pirámide para que tomes un Back Pack (si lo llegaste a perder) y sigas tu camino hacia los switches del Sur.



38.- Ten cuidado aquí, ya que salen unas rejas con puntas.
39.- Otra armadura y un triángulo rojo.
40.- Este switch abre la reja de la cueva del Paso 34. Esta cueva queda abajo del switch, así que sólo arrójate al Norte y toma la energía y los triángulos rojos. A estas alturas, seguramente ya debes tener 9 vidas extra y 99 triángulos. Con esto obtienes tu primer Cheat Code que te da vidas infinitas. Es bueno que te lo den aquí, ya que si te lo dan un poco más adelante, sería un problema.

Si aquí te saliera la clave de vidas infinitas sería casi mortal.





41.- Graba después de eliminar al Turlin. A partir de aquí ya no ponemos mapa, debido a que quedaría muy grande y sería inútil desperdiciar este espacio. Lo únic que hay que decir, es que tienes que saltar con mucho cuidado y cuando caigas en una columna con premio, aparecerá un soldado en alguna de las 4 columnas que tienes junto a ti.

Al final de tanto salto, hay una pirámide más que te lleva al portal de salida. Antes de salir, recuerda revisar bien la pirámide. Al rededor de ésta, hay un par de caminos formados por más columnas.
Y al final de cada una, puedes regresar a la pirámide usando este moderno elevador.







Pero eso no es lo importante, ya que si te acuerdas, no hemos encontrado la tercera pieza de esta poderosísima arma llamada Chronosceptor. Esta la consigues tomando el camino del lado izquierdo de la pirámide. Al final de ésta, puedes ver una pared con enredaderas (la primera del nivel). Salta hacia ella y al llegar hasta arriba, elimina al Turlin y toma la tercera parte del arma.
Ahora sí, toma el portal. Por cierto, falta una llave pero no te apures, ya que la encontrarás después de una pequeña prueba:



Primero, no te preocupes por el cambio de música. Segundo, después de salir del pasillo, entra al agua y toma todo lo que encuentres, incluyendo la armadura [sí, sabemos que te dijimos que no, pero esta armadura no la volverás a ver... siempre que pases la prueba].









Ahora vé al centro del escenario y... ya , vamos a ser sinceros. Se trata de uno de esos jefes terribles. Es Long Hunter, pero no te angusties ya que los camiones los eliminas corriendo detrás de ellos, mientras disparas con la escopeta automática. Recuerda recargarla con las municiones que salgan a las orillas del escenario, pero vé por ellas cuando estés cerca de la orilla, para que el camión no te vaya a "atropellar".
Al soldado es un poco más difícil darle.

Mantente caminando para atrás mientras le disparas. No dejes de moverte y no te vayas a acabar las municiones de la escopeta. Recarga cuando tengas oportunidad y nunca le des la espalda a este tipo.
Al final, obtienes una nueva arma: Pulse Rifle y la última llave.

MAS CHEAT CODES

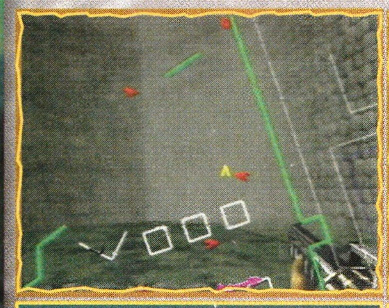
Si creías que los que habíamos publicado en un número anterior eran todos los que existían, estás muy equivocado, ya que además de estos aún existen muchos más, sólo los estamos dosificando para que no te envicies.



NSTHMNDNT

Show Enemies

TUROK



LLTHCLRSFTHRNB

Purdy Colors



CLLTHTNMTN

Quack Mode

¿Ya viste las cosas divertidas que salen con los Cheat Codes que hemos dado? Por ejemplo, espera a que vaya a aparecer un enemigo y enciende la clave de Disco Mode para que el personaje baile, ya sea estando semi-invisible o completamente blanco.



NIVEL 4

THE RUINS



1.- Dirígete a la parte de atrás del portal, descubrirás un camino custodiado por un soldado y que conduce a una cascada, abajo hay otro tipo y energía. Revisa bien por las orillas y a lo largo de todo el lago.

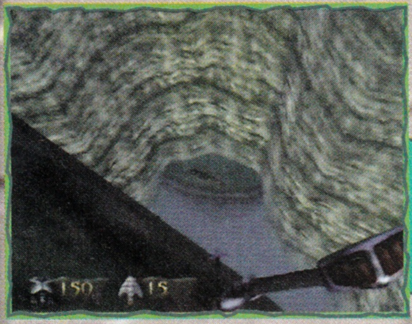
2.- Nada hasta esta parte, donde hay mayor profundidad y sumérgete. Hasta el fondo encontrarás la entrada a una cueva llena de Leapers y que te lleva a un cuadro azul de transportación. Al salir toma las flechas y...

3.- Elimina al sujeto que te asecha a tu derecha, avanza con cuidado por los troncos y llega al Check Point.

4.- Al llegar aquí, hacia el Noroeste hay 2 triángulos rojos. Para tomarlos, salta los troncos que dan al Oeste y de allí salta al borde donde están los triángulos. Para regresar, vuelve a caer en los troncos de donde comenzaste (4).



5.- Sube por la liana que da hacia el Sureste y llegarás a otra parte más alta que tiene muchos premios, así como enemigos que los cuidan.



6.- Al recoger todo, arrójate hacia el Noreste y obtendrás el lanzagranadas. ¿Recuerdas esos premios que quedaron pendientes del Nivel 2?, ahora ya puedes tomarlos.

7.-Justo a la derecha de donde saltaste para llegar al lanzagranadas, déjate caer y encontrarás 5 triángulos rojos. Estos triángulos tómalos sólo en caso de que estés muy seguro de que puedes regresar, ya que el salto de regreso es un poco complicado.

8.- Continúa tu camino y utiliza el cuadro azul para salir de este lugar y llegar a la primera llave de este nivel. Ten cuidado con el tipo que está por ahí.





9.- Dirígete hacia el puente y atraviésalo cuidando que los tipos que están a los lados no te dañen.

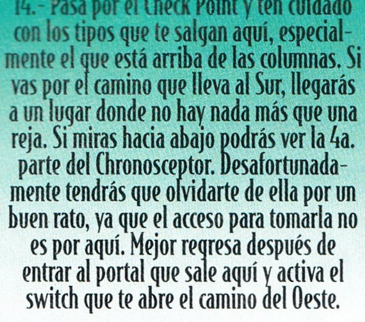
TUROK

10.- Espera aquí y saldrá el portal al bonus.

11.- Salta desde aquí hacia el borde que está al Suroeste y avanza hasta que llegues al final del camino, sube por las lianas y…

12.- Elimina al Turlin de aquí adentro. Detrás de él hay una armadura (enfrente de la casita sale un portal).

13.- Sube al techo de esta casita por aquí y obtendrás Mini Gun, que es el arma que está en el Nivel 2 y que es parecida a la metralleta de un helicóptero. Regresa a 12 saltando hacia el borde que usaste en el punto 11. De aquí, al Este hay más lianas.



14.- Pasa por el Check Point y ten cuidado con los tipos que te salgan aquí, especialmente el que está arriba de las columnas. Si vas por el camino que lleva al Sur, llegarás a un lugar donde no hay nada más que una reja. Si miras hacia abajo podrás ver la 4a. parte del Chronosceptor. Desafortunadamente tendrás que olvidarte de ella por un buen rato, ya que el acceso para tomarla no es por aquí. Mejor regresa después de entrar al portal que sale aquí y activa el switch que te abre el camino del Oeste.

15.- Elimina al Turlin y podrás acceder a otra parte más del nivel.
16.- En este laberinto, utiliza la técnica de eliminar a los enemigos estando tú detrás de las paredes.

18.- Ten cuidado con todos los soldados que salen aquí.
19.- Tomas las municiones y triángulos en esta parte.
20.- Aquí encuentras la 2a. llave, pero ten cuidado con los tipos que caen y con las rocas que cuelgan de las cuerdas. Si te pasas rápido y alcanzas a llegar a la llave sin que te peguen las piedras, los tipos que caen desaparecerán. Regresa a 15.



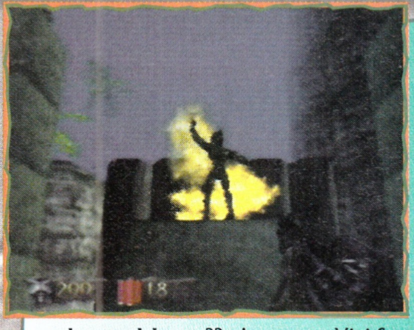
17.- Ten cuidado con los Leapers que asechan dentro de este lugar y pasa por el Check Point. Continúa avanzando y elimina al Turlin para que continúes tu camino.





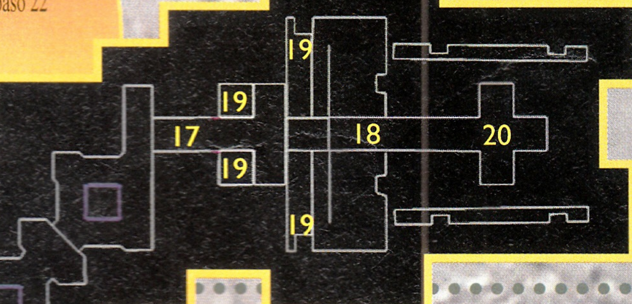
21.- Sube aquí con ayuda de las lianas y toma lo que encuentres, cuidándote de los enemigos y de los 2 Turlins. Puedes usar la técnica de eliminar a los Turlins con tu cuchillo, pero como son 2, vas a tener algunos problemas, aunque también puedes hacer que se peguen entre ellos.

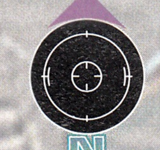




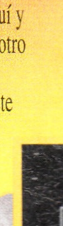
25.- Elimina a este tipo para que puedas abrir el camino hacia el Sur. Aquí hay un cuadro azul hacia el Este, que te lleva a las últimas columnas del paso 22. Aquí tomas Mini Gun.

22.- Activa los 3 switches que están aquí.
23.- Sube por las lianas que hay en este punto y utiliza el cuadro azul para llegar a las primeras columnas del paso 22 y tomar la energía.
24.- Toma los 2 triángulos que hay aquí y salta hacia el Este, para que uses este otro cuadro y llegues a las columnas de enmedio, que tienen una armadura (este paso sáltatelo para que tengas armaduras para el final).

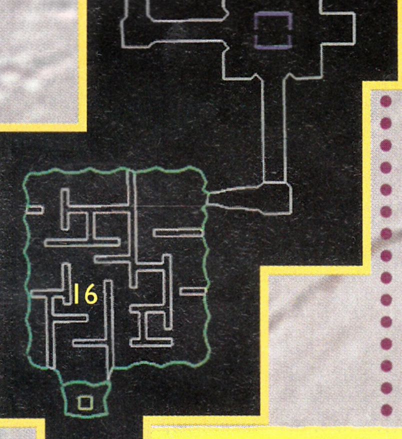


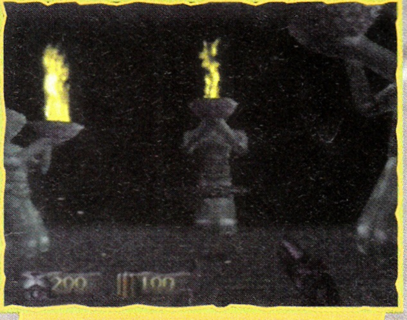






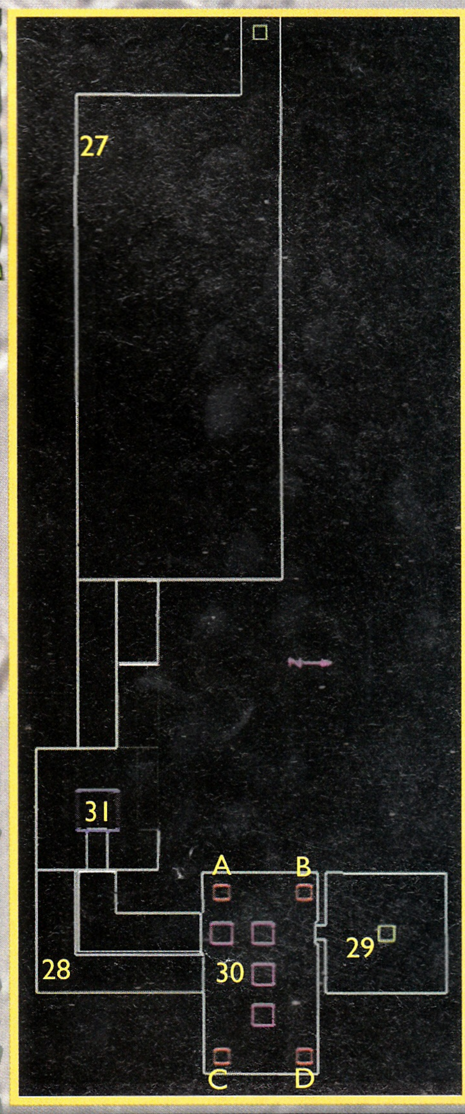
26.- Toma este cuadro azul para llegar a la parte final del nivel. Los demás te llevan a un lugar no muy agradable y menos si estás descalzo. Aquí caes en una "piscina". Dentro de ella hay agua (obvio) y premios, sal de ella y al Sur hay muchas columnas. En ellas se esconden varios tipos que debes eliminar.

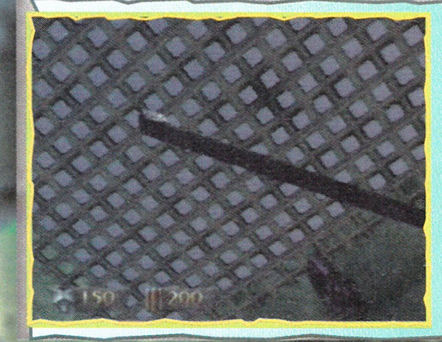




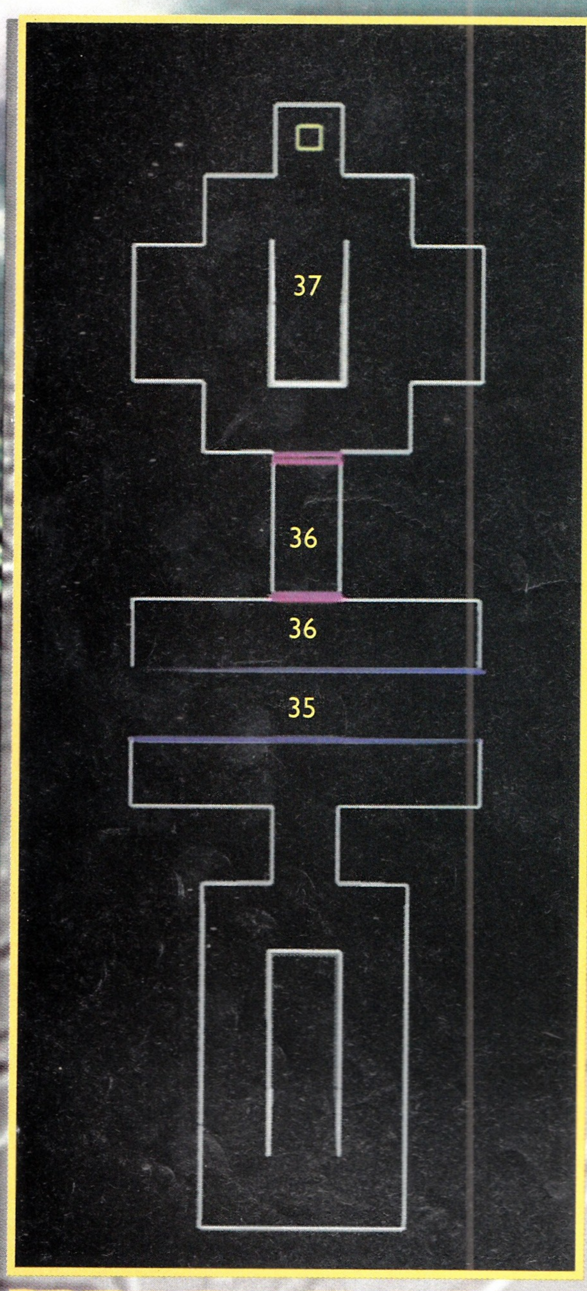
27.- Fíjate bien en la pared de enfrente, ya que es una pared falsa y te conduce a un cuarto con municiones y energía (en el techo).

28.- Avanza con cuidado por este pasillo, ya que sale fuego de las paredes.





29.- Elimina a los insectos gigantes y entra en el cuadro azul. Elimina también a los 2 tipos que cuidan la "fuente" y al Este hay una rampa que te ayuda a acceder a la parte de arriba de la fuente donde hay 2 estatuas y una columna que se levanta y que te ayuda a alcanzar la 4a. pieza del Chronosceptor. Ten cuidado con las estatuas, ya que al subir a la columna, éstas cobran vida, te atacan ferozmente y por si fuera poco, son muy resistentes.



30.- Activa los switches en el orden A, B, C, D y sube por las columnas rápidamente, ya que después de un tiempo, vuelven a bajar.



31.- Entra en la columna de agua y nada hasta arriba. De aquí, nada hacia el Norte para que te salgas de la columna y caigas en una orilla que conduce a las columnas del principio de esta parte.

Aquí tienes que ir saltando de columna en columna para que llegues a la salida de esta parte. El desafío es saltar a una columna que esté más alta para que alcances la parte final. El orden es, desde la 1a. columna: Norte x2, Oeste, Norte, Oeste x2, Sur, Oeste, Sur x2, Oeste, Noroeste, Oeste, Sur, Suroeste, Oeste, Norte x4 y Oeste.

32.- Al salir, estarás casi enfrente de la salida, pero falta una llave todavía.



33.- Camina por esta delgada orilla con cuidado y cuando pases por el centro de la base, las estatuas cobrarán vida. Te recomendamos que realices maniobras para que entre ellas se eliminen.

34.- Utilizando el switch, desactiva el campo de fuerza que tienes enfrente y utiliza el cuadro azul para llegar a otro sitio de este nivel.

35.- Ten cuidado con los insectos gigantes y busca bien para obtener energía. Dentro del agua hay triángulos y sale un portal.



36.- Elimina a estos 2 tipos pesados, para que tengas acceso a la llave.



37.- Sube las escaleras después de haber eliminado a todos los guerreros y toma la última llave.
Después entra en el cuadro azul, para que llegues a 32.

Mientras te diriges a la salida de este nivel, ten cuidado de no caer a la lava y elimina a las libélulas gigantes en cuanto las tengas cerca.

CLASIFICADOS





CLASIFICADOS



CLASIFICADOS



CLUB Nintendo® RESPONDE

Queridos amigos: ¿Por qué algunos informes de juegos para el N64 los lanzan tan atrasados (como por ejemplo, Doom 64), ya que dijieron que la versión no era la final, sin embargo cuando compré esa revista, el juego ya estaba a la venta?.

H.D.M.
Argentina

Lo que pasa amigo es que debes tomar en cuenta que cada vez que lees una edición de Revista Club Nintendo, nosotros ya estamos haciendo la siguiente y parte de la subsiguiente, por lo que mucho material ya está editado y cuando sale la revista a la venta, lo más probable es que el juego (como en este caso Doom 64) ya haya salido a la venta. Es por eso que en algunas ocasiones colocamos "...y lo más probable es que ya esté disponible este juegazo...". Ojalá entiendas esto para que no se te creen algunas confusiones.

Ryo

¿Cómo se hace para agarrar los 3 Challenge Points del juego Star Wars: Shadows of the Empire, en el primer nivel?

GASTON REYNOSO
Argentina

Bueno, tal y como lo dijimos en una edición anterior de Club Nintendo, para poder obtener los 3 primeros Challenge Points, sólo debes destruir a los AT-AT Walker, pero no de cualquier forma, sino que debes tirar el cable de tu nave cerca del AT-AT (alrededor de sus patas) y luego comenzar a girar en torno a él lo más pegado posible y sin salirte de la ruta. Una vez que comiences a dar vueltas, podrás notar que el cable le impedirá caminar y así lograrás derribarlo y por supuesto, obtener el primer Challenge Point. Haz lo mismo para los otros dos AT-AT y listo, ya conseguiste los 3 que me solicitas en tu carta.. Pero cuídate de los enemigos que te disparan.

Ryo

Me podrían dar algunos datos o información acerca de los juegos para N64, War Gods y Doom 64.
Gracias.

ALEJANDRO PEREZ
Chile

WAR GODS (Midway): Juego de pelea de 64 Megabits, que se puede jugar de 1 ó 2 players simultáneos. No es compatible con el Controller Pak. Se juega con el 3D Stick o el Controller Pad. Es hasta el momento la mejor traslación de un juego de Arcade de Williams/Midway al formato del N64. Solamente recomendable si eres aficionado a la versión Arcade.
DOOM 64 (Midway): Juego de acción de primera persona, de 64 Megabits, 1 player y si es compatible con el Controller Pak (1 archivo de 2 páginas para 16 escenas). Se juega con el 3D Stick o el Control Pad. Una excelente adaptación del original al N64. Gracias al sistema, nunca verás los pixeles.

Ryo

Ustedes en una edición anterior de la mejor revista (Club Nintendo), anunciaban, entre varios juegos, el de SAILOR MOON SUPER S de la compañía Bandai, ¿Qué pasó con el juego?, ¿Salió o no?, y si salió. ¿Dónde lo puedo conseguir?, pues nunca lo he visto, al menos para el Super Nes.

AGENTE FOX MULDER
Chile

Aunque este juego al igual que muchos otros venidos de Japón, ya es posible encontrarlo en el mercado a nivel mundial, no lo es todavía en el mercado nacional. Esto se debe principalmente a que este tipo de juegos (los relacionados con serie de animé) son distribuidos sólo en el mercado japonés y en el estadounidense. Latinoamérica pertenece a otra zona de distribución, a la cual no llegan todos los juegos que salen al mercado. ¿La razón?, muy simple: En Japón y EE.UU. siempre se ha pensado que este tipo de juegos no tienen éxito en lo paises latinos, pero (y creo que muchos piensan como yo) ya es hora de que demostremos de una vez por todas lo equivocados que están, limitándonos juegos que solamente podriamos conseguir mediante alguna tienda de importación directa.

Ace

Amigos de Club Nintendo. Quiero saber los trucos de Doom 64, porque mi hermano me lo compró y no puedo pasar ningún nivel. Gracias.

ROBERTO CARLOS TEZOLO
Argentina

En una edición anterior dedicamos bastante espacio a los passwords y trucos de este juego, los cuales espero que te sirvan, sin embargo, nos faltó incluir este password que te indico a continuación:
W93M 7H20 BYCO PSVB
Con este password tendrás 100% de salud, 200% de armor, todas las armas, municiones ilimitadas, los "backpacks", los levels 29 al 31 terminados y comenzarás en la última etapa. Además, como regalo especial, tendrás 3 objetos especiales que cambiarán tu láser en uno 3x, ¡¡¡El que es tan poderoso como la famosa BFG 9000!!!.

Ace

En el juego Star Fox 64, ¿por qué a veces al pasar una etapa obtengo el mensaje MISSION COMPLETE y otras veces, el mensaje que me aparece es MISSION ACOMPLISHED?.

FRANCISCO ZAMORA
Chile

Primero déjame decirte que ese juego es, a mi parecer, genial, no solo por la sensación que produce el Rumble Pack, sino también por el grado de diversión que muestra el juego. Bueno, con respecto a tu pregunta, lo que sucede es que en la mayoría de las etapas tú tienes dos posibles salidas (en la edición pasada hablamos algo de esto), entonces, cuando finalizas la etapa normalmente obtienes el mensaje MISSION COMPLETE y te vas directamente a la etapa siguiente. Sin embargo, si te vas por la salida secreta de la etapa, obtienes el mensaje MISSION ACOMPLISHED, además, al pasar la etapa de esta manera tienes la opción de elegir, de entre dos alternativas, cual es el siguiente planeta al que te dirigirás. Ojalá que mi respuesta te pueda solucionar tu problema, ya que te falta mucho por descubrir en este gran juegazo, sólo para Nintendo 64.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA S.A.
PERU Nº 263
BUENOS AIRES - ARGENTINA

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

CONTINUACION DEL REPORTE ESPECIAL "E3 DE ATLANTA"

CON INFORMACION DE JUEGOS PARA SUPER NES Y GAME BOY



REVISTA CLUB Nintendo®

¡El Secreto del Poder!

Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., EXTRA, TIPS,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES